7 BEMUTATÓ ■ 18 JÁTÉKTESZT ■ A LEGJOBB HARDVEREK ■ INGYENES VÍRUSVÉDELEM MINDEN OLVASÓNKNAK

PC GURU

MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

Teljes játék a DVD-n

DRACULA: ORIGIN

GÓTIKUS HANGULAT, RÉMISZTŐ SZTORI – A PC GURU-OLVASÓK EGYIK KEDVENCE MOST A DVD-N

1995 Ft 2011.05.

9 KOREA AZ ÚJ SZUPERHATALOM! DE MINEK?

TESZT

HOMEFRONT

AZ ÉV EGYIK LEGJOBBAN VÁRT JÁTÉKA CSÚFOSAN LESZEREPELT. MÉGSEM LETT TELJES BUKÁS – CIKKÜNKBŐL KIDERÜL, HOGY MIÉRT

9 MEGINT NEW YORKBAN TOMBOL A GONOSZ

PROTOTYPE 2

ÓRIÁSI ERŐ ÉS SZINTE TELJES SZABADSÁG A FOLYTATÁSBAN, ÉS A KAOTIKUS JÁTÉKMENET IS MEGVÁLTOZIK

9 EZ MÁR NEM IS NFS! EZ MÁR:

TESZT

SHIFT 2 UNLEASHED

VISSZATÉRT AZ ALKALMI JÁTÉKOSOK SZIMULÁTORA! HIBÁTLAN VERSENYÉLMÉNY, SISAKNÉZET, ÉJSZAKAI VERSENYEK…

EXKLUZÍV BEMUTATÓ CSAK A PC GURUBAN

DEUS EX HUMAN REVOLUTION

TESZTELTÜK A KÖZEL VÉGLEGES VERZIÓT, ÉS ELÉGEDETTEN TÁVOZTUNK

NINCS TÖBB ROSSZ VÉTEL!

HIBÁTLAN PÁROSOK: VGA + PROCESSZOR

A legjobb választások vásárláskor

ÍGY LESZ SOKKAL ERŐSEBB CSAPATOD!

DRAGON AGE TIPPEK

Minden a bónusztárgyakról, a bossharcokról, a dialógusokról

A PC GURUS SZERKESZTŐK BESZÓLNAK!

HD MINŐSÉGŰ VIDEOTESZTEK A DVD-N

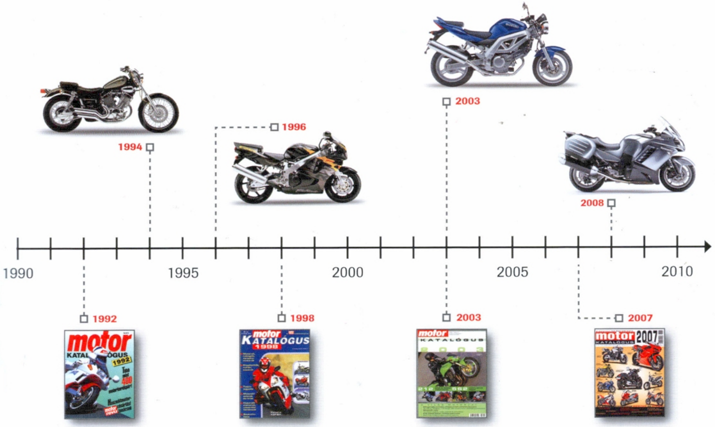
Dragon Age 2, Bulletstorm, Homefront…

ÚJ SOROZAT! KIDERÜL AZ IGAZSÁG!

MÍTOSZVADÁSZAT

Lerántjuk a leplet a játék- és a hardvervilág nagy legendáiról

www.motorpresse.hu



Mindig képben.

További információk:
Tel.: +36 1 577 2600
Web: www.motorrevu.hu
www.itmediabolt.hu
Email: mpb@motorpresse.hu

Kapható az újságárusoknál!
2690 Ft

motor presse budapest

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő: Harangozó Csongor csharangozo@motorpresse.hu
Játékrovat-szerkesztő: Birkás Péter (Bate) bate@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő: Kolbert András (Miguel) miguel@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Csábi József (Joc) joc@pcguru.hu
DVD-szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) chris@pcguru.hu
Lapdesign és tördelés: Szalontai Attila (szati) aszalontai@motorpresse.hu
Borító: Szalontai Attila (szati) aszalontai@motorpresse.hu
Korrektor: Papp Hajni hpapp@motorpresse.hu
Online koordinátor: Környei Krisztián (Chris) chris@pcguru.hu

Produkciós vezető: Sebeszta Péter

A szerkesztőség címe:
Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.
1113 Budapest, Nagyszőlős utca 11-15.
Levélcím: 1525 Budapest, Pf. 58
Telefon: (1) 577-2600, Fax: (1) 577-2690
E-mail: mpb@motorpresse.hu

DVD-melléklettel és teljes játékkal kapcsolatos információk:
Tel (06-1)-577-2697

Hirdetésfelvétel:
Molnár László lmolnar@motorpresse.hu Tel: 577-2683

Hirdetési igazgató: Székely Iván
Marketing és online divízió igazgató: Gajdos Barna bgajdos@motorpresse.hu
Terjesztés: Gajdos Barna, Törő István

A kiadásért felel:
Ügyvezető igazgató Motor-Presse International:
Dr. Maike Schlegel

Ügyvezető:
Milan Bohatec

Kiadja a Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.

MATESZ print-audit

Terjesztési adatok
A PC GURU magazint a Magyar Terjesztés – Ellenőrző Szövetség (MATESZ) auditálja.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők. Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Megjelenik havonta (évente 12 szám), egy szám ára: 1 995 Ft

ELŐFIZETÉSES TERJESZTÉS
Előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán
Levélben: 1525 Bp., Pf. 58
Tel.: 06-1-577-2635
Fax: 06-1-577-2690
H – P: 9 – 17 óráig
E-mail: itelofizetes@motorpresse.hu
Honlap: www.itmediabolt.hu

A lap aktuális és régebbi számait, előfizetést, a következő ITmédiaBoltokban lehet megvásárolni:
1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky út 60.
Tel.: 06-1-373-0582
H – P: 8 – 20, Sz: 10 – 16 óráig

1036 Budapest, Lajos utca 47/a.
Tel.: 06-1-242-0083
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

1117 Budapest, Karinthy Frigyes út 5.
Tel.: 06-1-361-3408
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 16 740 Ft 6 lapszám: 9 570 Ft

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága.
Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.
Zöldszám: 06-80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás: Offset és Játékkártya Nyomda Zrt.
Felelős vezető: Gerhard Stocker igazgató

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.

ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

Sziasztok, Gurusok!

A vámpír kultusz újra fénykorát éli, nekünk magyaroknak pedig sosem kellett a vérszívókat különösebben bemutatni, hiszen mindig is a spájzban voltak. A világ leghíresebb vámpír legendáját személyesen Hunyadi János segítette Havasföld kormányzói székébe, Hollywoodban pedig senki nem aratott akkor sikert drakula szerepével, mint a magyar származású Lugosi Béla, aki a legendák szerint olya annyira azonosult szerepével, hogy később már a színpadon kívül is Drakula grófként kezdett gondolni magára.

Mi azért inkább vadásszunk az öreg denevérre! A PC Guru DVD-jéről most telepíthetitek a Dracula: Origin játékot, amely egy klasszikus külső nézetes, „mutass és kattints" stílusú kalandjáték sajátos, gótikus hangulattal, rémisztő sztorival, egyszóval minden adott ahhoz, hogy ne csak nézői, hanem szereplői is legyünk egy valódi vámpírvadászatnak.

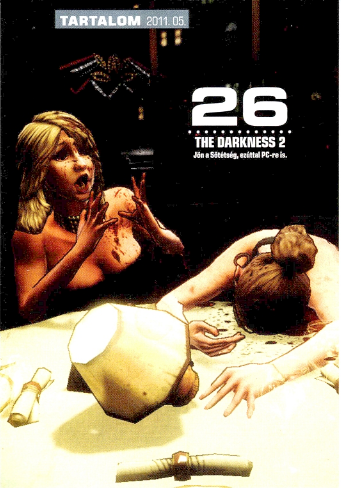
A hónap játéktesztje vitathatatlanul a SHIFT 2, amely már nem is NFS-két aposztrofálja magát, de mindez nem is baj, végre tisztán láthatjuk, hogy milyenen irányvonalat visz majd a jövőben a SHIF-t név alatt az Electronic Arts.

Teszteltük a koreai világuralmat jósoló taktikai lövöldözős játékot, a Homefrontot is, amely sajnos nem lett olyan jó mint vártuk, de azért a multiplayer rész megmenti a teljes bukástól.

Egy hónap telt el a Dragon Age 2 megjelenése után és engedjétek meg, hogy ez úton módosítsam kicsit a korábbi véleményemet: sajnos a játék az első részhez képest sokkal kevésbé összetett, sokkal kevésbé lehet beleélni magad egy-egy küldetésbe (mire ez megtörténne már vége is) és az ismétlődő helyszínek is felettébb bosszantóak. Természetesen ennek ellenére bőven van mit felfedezni a játékban, ebben segítünk most nektek egy három oldalas Dragon Age 2 tippek-trükkök gyűjteménnyel, amelyből kiderül, hogy mi az a rejtélyes DPS és threat érték, melyek a legértékesebb bónusztárgyak, hogyan szerezhetők meg, hogyan kommunikálj a leghatékonyabban a társaiddal, a többi szereplővel.

Jó játékot, jó szórakozást, kövessetek minket a Facebookon!

Shoebaron



Tartalom

BEMUTATÓ

010 Hírek
014 Indie-hírek
016 Deus Ex: Human Revolution
020 Operation Flashpoint Red River
022 Prototype 2
026 The Darkness 2
028 Kingdoms of Amalur: Reckoning
032 Risen 2: Dark Waters
034 Hunted: The Demon's Forge

TESZT

036 Shift 2 Unleashed
040 Ghostbusters: Sanctum of Slime
041 LEGO Star Wars III
042 Homefront
045 Cities in Motion
046 Men of War: Assault Squad
048 Warhammer 40000: Dawn of War 2: Retribution
050 Dexter: The Game
051 Trapped Dead
060 Marvel vs Capcom 3
061 Top Spin 4
061 Virtua Tennis 4
062 Motorstorm Apocalypse
064 Xbox Live Arcade
065 Nintendo-oldal

GURU EXTRA

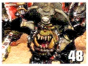
052 Dragon Age 2 tippek-trükkök
056 Raptr – Közösségi szolgáltatás játékosoknak
058 Activision: hogyan tovább?

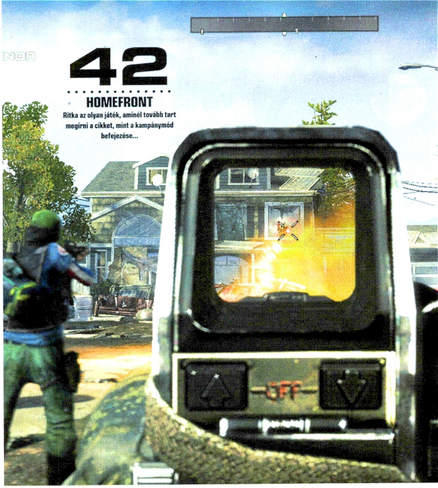
HARDVER

072 Hardver hírek
076 Ütős párosok: a tökéletes CPU-GPU kombinációk
079 Mítoszvadász
080 Kis felár, nagy előny: csend és extra erő
082 Hardverbemutatók
083 Guru ÁlomPC
084 Homok a gépezetben
086 Hardvermentőöv

ROVATOK

066 Top5 Classic
067 Nosztalguru
068 Gondolatébresztő
070 Játékmentőöv





42
HOMEFRONT
Ritka az olyan játék, aminél tovább tart megírni a cikket, mint a kampánymód befejezése...

16
DEUS EX: HUMAN REVOLUTION
Londoni szemünk, fülünk és kezünk, BP ezúttal a Deus Ex: Human Revolutiont próbálhatta ki.

MIÉRT VONZ AZ ÚJSÁGÍRÁS, AZ ÚJSÁGKÉSZÍTÉS VILÁGA?

Shoebaron
Máig emlékszem micsoda öröm volt az első cikkeimet írni egy Amigán a szerkesztőségben. Tudatosan nem készültem újságírónak egyszerűen magával ragadtak a játékok, CoVboy cikkei, az, hogy valaki abból élhet, hogy játékokat tesztel.

Bate
Talán azért vonz, mert szeretek írni, már egészen kiskorom óta. Amúgy nagyjából iskolás korom hajnalán, hat évesen döntöttem el, hogy újságíró szeretnék lenni, aztán olyan ember vagyok, aki szereti tartani magát a terveihez.

Miguel
Az újságírás eleinte egyáltalán nem vonzott, jó mókának tűnt, hogy elmondom a véleményem a játékokról, és még fizetnek is. Aztán ahogy egyre jobban bekerültem a Guru vérkeringésébe, úgy szerettem meg a lap elkészítésével járó stresszt és izgalmat.

Chris
Megrögzött játékos vagyok, ez vonz a leginkább az egészben. Valószínű, hogy ha motorokról, kutyákról és lovakról kéne írnom, a vonzereje is eltűnne a dolognak. Nem hiszem, hogy bármi másról képes lennék úgy írni, mint most a játékokról.

Joc
Felsorolni is nehéz lenne, de leginkább a sajtótájékoztatók világa, ahol egy-részt ingyen kaja van (meg persze repi-ajándékok), másrészt a hostess csajok egyfolytában azt lesik, hogy hogyan járhatnának a nagyhatalmú média képviselőinek kedvében...

Midnite_
Vonz a kreativitás, a világ megismerésének lehetősége, a sokszínűség, az önkifejezés, hogy örömet és hasznos tartalmat adhatok számtalan embernek, akiknek feldobom pár percét írott szavaimmal. Meg persze a pénz és a drogok.

Chocho
Hű, na ez egy jó kérdés! Igazából nem is tudom, hogy jött az ötlet, de már általános iskolában is érdekelt az újságok világa, a játékokról már nem is beszélve, így idő közben összemostam a kettőt, és megragadtam a kínálkozó lehetőséget.

szati
Van két fiam, akik lassan egyenként is többet esznek, mint én. Ott a feleségem, aki állandóan szépítőszereket vásárol, ruhát és bioélelmiszert. A mostani munkahelyemen pedig elhitték (hehe), hogy tudok tördelni, így megfizetnek. Naná, hogy érdekel az újságkészítés!

DVD-TARTALOM

Vérbő teljes játék, szimulált repülés és dobozolás

ÍZELÍTŐ

Előző számunkat csak nagyon nehezen tudnánk felülmúlni, hiszen rengeteg nagyszerű játékról sikerült tesztet készítenünk. Ennek ellenére úgy érezzük, hogy mindent megtettünk azért, hogy ismét órákra lekössünk titeket DVD-mellékletünk böngészésével. Ami tartalomból érdemes lenne kiemelni, azt talán a videók szekció, ugyanis az elmúlt hónapban nagyszerű mozgóképek érkeztek (Battlefield 3-ból például két döbbenetes darab), valamint sikerült videotesztet készítenünk az idő közben megjelent Dragon Age 2-ből és a mostani számunkban tesztelt Homefrontból is.

STRAY SOULS

DEMO

Egy ijesztő, ám izgalmas kerettörténettel rendelkező kalandozásra invitál minket a Stray Souls: Dollhouse Story gyűjtői kiadása, amiben elsősorban a gondolkodás lesz a fegyverünk a rejtélyek ellen. A cél minden esetben egyértelmű lesz, de szerencsére a játék rengeteg segítséget is a rendelkezésünkre bocsát, már ha szükségünk van rá. A remekül kidolgozott helyszíneken főleg puzzle játékokat kell megoldanunk, de tárgykeresést és más érdekes mini játékot is lehetőségünk lesz végig játszani. A program legerősebb része a hangulat, a leanimált átvezetők és a kísérteties hangok elérték a céljukat, nagyszerű atmoszférával ruházták fel az alkotást, ami jó pár órára képes lesz lekötni azt, aki kipróbálja..

Gépigény

Processzor PIV @ 1.7Ghz| Memória: 1GB | Videokártya: DirectX 9.0c kompatibilis, 128MB memóriával

FARMSCAPES

DEMO

Egy igazán összetett és rendkívül jól felépített játékot lesz szerencséje kipróbálni annak, aki telepíti a Farmscapes névre keresztelt alkotást. A program alapvetően egy puzzle-játék, ami során zöldségeket és más, a mezőgazdasági termékeket kell hármas csoportokba rendezni a játéktéren úgy, hogy a megfelelő alapfeltétel teljesüljön, ami eleinte az arany-színű négyzetek játékba hozása lesz. Ha sikerült jól végezni a dolgunkat, akkor munkánkkal pénzt szerezhetünk, amivel egyre szebbé varázsolhatjuk a farmunkat. Kitartó gazdáknak a jutalom sem marad el, felépíthetünk egy igazi paradicsomi gazdaságot, amit akár képernyővédőnek is beállíthatunk magunknak..

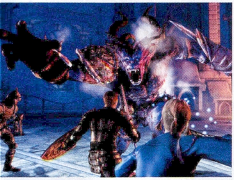
Gépigény

Processzor: Pentium III 600 MHZ | Memória: 256 Mb | Videokártya: DirectX 8.0

PCG LIVE

MOZIELŐZETESEK, JÁTÉKVIDEÓK

Kicsit sajnáljuk, hogy előző hónapban olyan termékenyek és szerencsések voltunk, hogy szinte mindenről sikerült cikket és videót készítenünk. Így aztán nem sok játék maradt, amiről videotesztet készíthettünk, aminek következtében három videó került fel rovatunkba, nevezetesen a Bulletstorm, a Dragon Age 2 és a Homefront játékoké. Viszont örömmel jelentjük, hogy sikerült feliratos filmelőzeteseket is pakolnunk lemezünkre, köztük olyan alkotásokról, mint a tavasszal moziba kerülő Kung Fu Panda 2, vagy a Thor.



TELJES JÁTÉKUNK: DRACULA: ORIGIN

A PC Guru olvasóinak egyik kedvenc játéka gótikus hangulattal, rémisztő történettel szórakoztat, no meg egy véresszájú gróffal.

EXTRA AJÁNLAT

PC GURU RETRO

Folytatjuk a múlthónapban útjára indított PCG Retro rovatunkat, melyben régebbi számokat osztunk meg veletek PDF-formátumban. Ebben a hónapban a 1995/05-ös számunkat szavaztátok meg Facebook oldalunkon (www.facebook.com/PCGuruMagazin), ahova most is szeretettel várunk minden olvasónkat, hogy eldöntsétek, mi legyen a következő számunkban.

FREEFALCON 5

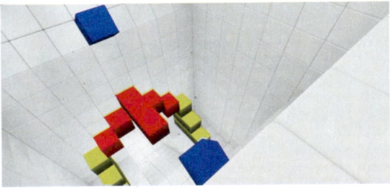
INGYENES JÁTÉK

Élethű repülőgép-szimulátor már csupán fogalom a játékosok körében, pár évvel ezelőtt szinte teljesen kihalt ez a stílus. Lelkes programozóknak és rajongóknak hála azért nem teljesen tűnt el a süllyesztőben, jó példa erre a FreeFalcon című alkotás, amely nem más, mint a Microprose féle Falcon 4.0 ingyenes változata. Ezt a méretes csomagot most teljes egészében megtalálhatjátok DVD-mellékletünkön, ami mellé jár egy magyar nyelvű kézikönyv is, valamint pár fontosabb kiegészítő (pilótafülkék és a legújabb patch). Mivel a FreeFalcon kifejezetten a megszállott szimulátor-rajongóknak készült, ezért figyelmeztetünk, hogy itt még egy felszállás sem lesz egyszerű művelet!

Q.U.B.E.

INGYENES JÁTÉK

Az Unreal Engine évek óta az egyik leg meghatározóbb grafikai motor a piacon, ám amióta ingyenessé tették a nonprofit fejlesztőknek, azóta készülnek olyan, nem eladásra szánt játékok, mint például a Qube, ami nem kifejezetten a grafikájával, sokkal inkább egyediségével tűnik ki. Hasonlóan a Portal névre keresztelt játékhoz, – ami úgy jelent meg, hogy senki sem fűzött hozzá nagy reményeket, ám mégis hatalmas siker lett, köszönhetően az agyunkat megdolgoztató fejtörőknek és a kivételes játékmenetnek, – ennek a játéknak a fejlesztői is hasonló alapon indultak el. Ám portálok helyett különböző színű kockákat helyeztek el a pályákon, amik különféle módon manipulálhatók. A kék az ugrást teszi lehetővé, a piros három fokozatban állítható bármilyen sorrendben, a sárgák viszont meghatározott módon emelkednek ki. A Qube hangulata zseniális, amit a remekül megírt aláfestő zene is jócskán megtámogat.



ESET KÓD: CHEM9F

VÍRUSVÉDELEM

Az ESET Smart Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus-programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. A program használat közben csendben megpihen a háttérben, miközben weboldalakat böngészhettek, vagy játékot futtattok, így egyáltalán nem fog zavarni benneteket, hacsak nem botlotok bele valamilyen kártékony alkalmazásba. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a megfelelő helyre beírva teljes verziós programként használhatjátok a DVD-mellékletünkön található változatot. A kód a magazin megjelenési hónapjának elejétől a következő hónap közepéig érvényes.

TELJES DVD-TARTALOM

JÁTÉKDEMÓK
Stray Souls: Dollhouse Story Collectors Edition / A Gypsys Tale: The Tower of Secrets / Aztec Tribe: New Land / Cursed House / DreamFarm / Farmscapes / My Farm Life

INGYENES JÁTÉKOK
Q.U.B.E. / Eternally Us / Vegas Showgirl / FreeFalcon 5

PCG LIVE VIDEOTESZTEK
Bulletstorm / Dragon Age 2 / Homefront

FILMELŐZETESEK
Kung Fu Panda 2 / Pirates of the Caribbean 4 /Source Code / Super 8 / Thor

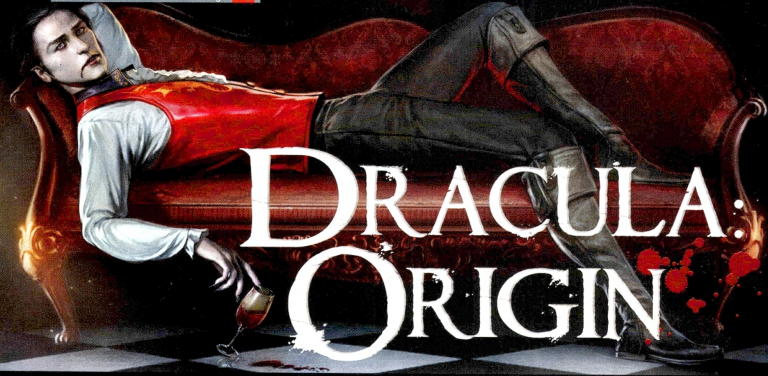
HÁTTÉRKÉPEK
Battlefield 3 / Duke Nukem Forever / Call of Juarez: The Cartel (2db) / Dragon Age 2 (2db) / Gears of War / Shogun: Total War 2 / Homefront (2db)

VIDEÓK
Alice / Batman: Arkham City / Battlefield 3 (2db) / Brink / Crysis 2 / Deus Ex: Human Revolution / Magicka: Vietnam / Operation Flashpoint: Red River / Prototype 2 / Shift 2: Unleashed

TURKÁLÓ
CD-DVD írás: Ashampoo Burning Studio v6.8 / Burn4Free v5.4 / CDBurnerXP v4.3.8.2523 / ImgBurn v2.5.5.0
Driverek: Nvidia 266.58 (Windows XP és Windows 7 32bit) / AMD/Ati Catalyst 11.2 (Windows XP és Windows 7 32bit)
Fájlkezelés: 7Zip v9.20 / Total Commander v7.56a / WinRar v4.0
Képkezelés: Fastone Image Viewer v4.3 / GIMP v2.6.11 / IrfanView v4.28 / Paint.NET v3.5.8 / PhotoScape v3.5 / XnView 1.97.8
Multimédia: Any Video Converter v3.2.0 / Get Your Videos Back v1.3.0.0 / K-Lite Codec Pack v7.0.0 / MediaMonkey v3.2.4.1304 / QuickTime 7.6.9 / StreamHijacker v0.720 / WinAmp 5.6.1 / XviD v1.3.0 codec
Rendszer: Advanced SystemCare Free v3.7.3 / Game Booster v2.3 / Smart Defrag v2.0 / TeamViewer v6.0.10344
Számítógép-védelem: Avast Free Antivirus v6.0 / Avira AntiVir Personal v10.0.0.611
Extra: LibreOffice 3.3 Magyar (teljes irodai programcsomag Word-kompatibilis szövegszerkesztővel, és Excel-kompatibilis táblázatkezelővel)

EXTRA
LibreOffice 3.3.1 Magyar (teljes irodai programcsomag Word-kompatibilis szövegszerkesztővel, és Excel-kompatibilis táblázatkezelővel)

EGYÉB
CheatLand (csalás több mint 3500 játékhoz) / PC Guru Retro (1992/01) / „Folytassa Bobby" és „Gitárhősök halála" című cikkek PDF formátumban



DRACULA: ORIGIN

[ÍRTA KREDENC] **E havi teljes játékunkkal a kalandcímek kedvelőit kényeztetjük egy kellemes, jól összerakott darabbal, mely mind mechanizmusát, mind témáját tekintve klasszikusnak mondható.**

Rendszeres olvasóink számára nem ismeretlen az ír-ukrán-francia Frogwares csapata, hiszen az idén tíz éves csapat mára a kalandjátékok élharcosává nőtte ki magát, elsősorban Sherlock Holmes történeteinek feldolgozásával – az Ezüst fülbevaló rejtélye című alkotásuk 2006/09-es számunk sokak által kedvelt melléklete volt. Azóta persze a stúdió folyamatosan fejlődött, egyre jobban kiérlelt, grafikailag is minőségibb alkotásokat tettek le az asztalra – ennek jó példája mostani teljes játékunk, amelyben azonban nem a Baker Street-i zseniális magánhekus és orvos barátja fog nyomozásba, hanem egy másik, bár hasonló felállású páros: a holland származású Abraham van Helsing professzor és vámpírvadász, Drakula gróf esküdt ellensége, illetve segítője, John Seward doki.

SÖTÉT TÓNUSOK...

Ahogy az a címből is kikövetkeztethető, a játék alapját Bram Stoker világhírű regénye, a Dracula szolgáltatja, bár a történetet eléggé átírták a srácok, de természetesen a főbb szereplők, az alapvetés, no meg a sajátos gótikus/viktoriánus hangulat megmaradt, ám jóval sötétebb színezetet kapott az egész sztori, hangsúlyosabb horrorelemekkel (még a Cthulhu-mítosz is beköszön), a játék vége pedig sokkal kegyetlenebb, mint az eredeti műben. Mindezt grafikailag is jól megtámasztották a készítők, a baljós hangulat nagyszerűen átitatja az egész játékot, legyen szó egy ódon temetőről Londonban, egy ó-egyiptomi sírról Kairó mellett, egy démonjárta apátságról Bécsben, vagy épp Drakula kastélyáról Erdélyben, a karakterek kivitelezése, animációja, az átvezető mozik minősége pedig szintén dicsérhető. Mindehhez remekül passzol a klasszikus, hegedűs-zongorás zene, egyedül talán a szinkronhangok minősége ront az összképen – nyilván az alacsony költségvetés miatt profi hangszínészekre már nem futotta, de ennyit szerintem elnézhetünk a csapatnak.

ADATOK

KIADÓ
Focus Interactive

FEJLESZTŐ
Frogwares

MŰFAJ
Kalandjáték

MEGJELENÉS
2008. június 6.

GÉPIGÉNY

Processzor: P4 1,5 GHz
Memória: 512 MB RAM
Videokártya: 128 MB, DX 9
Merevlemez: 3 GB

...KEMÉNY KIHÍVÁSOK

A körítés tehát rendben van, de mi a helyzet a játékmechanizmussal? Nos, ahogy azt a Frogwares munkáit ismerők sejthetik, ez a címük is egy klasszikus point-and-click kaland, amely főleg a tárgygyűjtögetésen-kombináláson alapul, jó pár logikai puzzle közbeiktatásával. Mindkét elem esetében kötözködhetünk picit, hiszen előbbit tekintve néha kissé túlbonyolították a készítők a feladatainkat, utóbbinál pedig olykor annyira kevés utalást kapunk a megoldásra, és annyira nem egyértelmű, mit is kellene csinálnunk, hogy bizony kemény perceket ücsöröghetünk a monitort bámulva és ide-oda kattintgatva, hátha bejön valami.

Klasszikus point-and-click kaland, ahol a fő cél kifogni az öreg vérszívón – de az ötletes fejtörőkön mindenképp

Hozzá kell tenni, hogy persze ez a műfaj velejárója, nehéz úgy belőni ezeket, hogy se túl könnyű, se túl nehéz ne legyen, ráadásul ami az adott fejtörő kitalálójának logikus és kézenfekvő, a dolgot más aspektusból megközelítő játékosnak egyáltalán nem az... A Dracula: Origin e szempontok alapján tehát a nagyobb kihívást nyújtó alkotások közé tartozik; aki nem retten meg az ilyesmitől, az jól fog szórakozni, aki viszont elbátortalanodik, azt azzal nyugtathatom, hogy a PC Guru Online-on, ahogy a túloldalon is látható-olvasható, részletes végigjátszás található, amelyet több lépcsős rávezetésekkel készítettem el, nem rögtön a megoldást, hanem az ahhoz szükséges logika gondolatsorokat leírva, így talán könnyebb lesz megoldani egy-egy húzósabb puzzle-t.

EZÜSTKERESZT, FACÖVEK

A Frogwares 2008-as alkotása tehát, ahogy többször is említettem, abszolút klasszikus kaland, így mindenképp ajánlott „olvasmány" a műfaj kedvelőinek, de aki örömmel merül egy igazi vámpíros történetben, sok borzongással, vérrel, rejtéllyel és egy nem túlságosan feloldozó végkifejlettel, az is bátran tegyen vele egy próbát. Egy kis változatosság sosem árt...

HA NEM OLVASHATÓ A DVD

Néha előfordulhat, hogy a gyártás és a csomagolás során DVD-lemezeink megsérülnek, meghajlanak, így azokat a régebbi DVD-meghajtókkal nehezen lehet csak beolvasni. Ebben az esetben először próbáljátok meg a teljes játékot felmásolni merevlemezetekre, s onnan feltelepíteni azt. Ha nem sikerül, akkor tudunk cserét biztosítani számotokra, amennyiben írtok egy emailt a pcguru@pcguru.hu címre. Írjátok meg, hogy melyik lemezzel milyen problémátok adódott, s ne felejtsétek el pontos címeteket és neveteket is odaírni! Ha nincs internetelérésetek, akkor az (1) 577-2600 telefonszámon is elérhettek minket.

Az első lépések

Bár a PC Guru Online-on megtaláljátok a teljes végigjátszást, itt a kedvcsinálóban leírjuk, hogy is érdemes belefogni a történetbe. Fontos megjegyezni, hogy bár nagy a csábítás, a játék akkor ad a legtöbbet, ha csak a legutolsó lehetőségként lestek bele a segítségbe, a leírtakat végigkövetve játszani szinte semmi értelme. Nehéz, néha szenvedni kell, de nincs jobb érzés, mint amikor két nap után megáll a kezedben a leveseskanál, mert rájössz a megoldásra...

Kezdjük pár alapvetéssel! A kurzor helyzetérzékeny; a lábnyomok jelzik, hogy valamerre mehetsz, a kéz az akciót, a szem a megvizsgálható tárgyakat, a száj a beszédlehetőséget. A bal gomb a végrehajtás, azonnali helyzetváltoztatáshoz duplán kattints. A jobb gombbal éred el a naplót, párbeszédeket, dokumentumokat és készletet. Utóbbiban egyszerűen kombinálhatsz, egy tárgyat felemelve és a másikra helyezve. Ha egy holmira böksz, a háttere kivilágosodik, ekkor jobb kattintással bezárhatod az ablakot, a tárgy felkerül a jobb felső sarokba, és használhatod egy másik cuccon, de az egérgörgővel a készlet megnyitása nélkül is elővehetsz bármit. Menteni a gyorsmenüben (Esc) tudsz bármikor, a beszélgetéseket kattintással léptetheted. Még valami: mivel sokszor dolgozol sötétben, és néha kacifántos megtalálni bármit is, van egy mankód: a szóközt lenyomva felvillannak a helyszín „forró pontjai".

VAN HELSING OTTHONA

Az eredeti regény első felét, amelyben Jonathan Harker magát az új könyvtárosnak kiadva bejut Dracula kastélyába, ám ott a házigazda bűvkörébe kerül, aki kicsalja tőle arája, a bájos Mina képét és szerelembe esik a lány iránt, ezért elindul Londonba, hogy megszerezze őt, a fiatal kalandor leveléből ismerjük meg – ez az előzmény. A másik dokumentum, mely birtokunkba kerül, a News Times 1898. szeptember 8-i, csütörtöki száma, melyben Gerrit Melford és felesége haláláról olvasunk: a nyakán megsebesült asszonyt és lelőtt férjét a New Kent Road-i állomáshoz közeli házukban találták meg, melynek ablakából egy baljós fekete madár repült el a gyilkosság után a National Galery irányába. Az újság szerint egy hasonló esetről már beszámoltak a keddi számukban...

MINA LAKÁSA, LONDON

Beszélj mindenről a lánnyal. A szolgálója nővére meghalt, ahogy arról a mai újság is írt. Vedd fel a fotelban heverő The Couriert (1898. szeptember 8.), és olvasd el a hírt: a cseléd holttestét a Temze partján, a Southwark Bridge közelében találták meg, szúrással a nyakán; szemtanúk denevért láttak elrepülni a helyszínről a Tate Art Galery felé. Balra, az asztalon egy másik, szintén aznapi lap, a Daily Big Mirror. Újabb áldozat: Sarah MacAllistair, két lyukkal a nyakán, a Tottenham Court és az Euston Road sarkán találták, a háztetőkön egy idegent láttak tovaszökkenni a Szt. György katedrális irányába. A komód másik oldalán egy újsághalom van, ebből ki kell választanod azt a példányt, amire az első lapban történt utalás. Mivel most ugye 8-a, csütörtök van, a szóban forgó lap pedig a keddi volt, bökj az 1898. szeptember 6-i News Timesra. Egy Ethel Basingstroke nevű asszony túlélte egy szatír támadását a Szt. György templomban; a megzavarodott hölgy esküszik, hogy a gazfickó szárnyas démonná válva elrepült a Viktória pályaudvar felé. Még egy valamit felszedhetsz innen: Jonathan Harker fotóját. Vess rá egy búcsúpillantást...

Vágj át a szobán, az alsó felében, a falon egy kép, nyisd szét az ezt takaró függönyt, London térképe tárul eléd, ceruzával és spongyával. Íme a megoldás, több lépcsős rávezetésben:

1. A feladat: a rendelkezésre álló nyomokból bemérni, hol rejtőzhet Drakula.

2. A tipp: van négy gyilkosságunk, négy helyszínnel, és négy menekülési iránnyal (ezeket bármikor ellenőrizheted a bal alsó sarokban lévő nyitott táskára bökve).

3. A megoldás: vedd fel a ceruzát, kattints az egyik helyszínnel lévő jelzőponton, majd a bal gombot lenyomva tartva húzd el a vonalat afelé a célpont felé, amerre a menekülőt látták távozni, itt engedd el a gombot. A négy útvonal tehát:

a. New Kent Road, Station – National Galery
b. Southwark Bridge – Tate Art Galery
c. Tottenham Court / Euston Road sarok - St. George's Cathedral (nem Church!)
d. St. George's Church - Victoria Station

Ha megvagy, a négy vonal egy ponton keresztezi egymást: a Godalming Manornál. Kattints az ehhez tartozó jelzőpontra. Már csak a búcsú van hátra: Helsing megkéri Minát, lógasson fokhagymafüzéreket az ablakokra, és senkinek ne nyisson ajtót...

A térképes fejtörővel kapcsolatban talán túlságosan is nagy segítséget adunk, de a későbbiekben érdemes kicsit szenvedni a megoldásokért

A teljes végigjátszást az alábbi címen éritek el:

http://www.pcguru.hu/pcguru/vegigjatszas/dracula_origin

SBK 2011

Most, hogy Talmácsi Gábor elérte, hogy már egyetlen géposztályban vagy világbajnokságon sem indul el, talán kevesebben érdeklődnek a motorsportok iránt, de ettől még érdemes szót ejtenünk arról, hogy májusban PC-re megjelenik az SBK 2011. A játék a teljes 2011-es Superbike-világbajnokságot a képernyőre varázsolja, minden pálya, minden versenyző helyet kap benne, ráadásul nemcsak a grafika javult (ideértve a pályák, a motorok és a motorosok modelljeit, animációit, illetve a programban megjelenő menük és egyéb körítés minőségét), de a vezetési modellen is faragnak a megjelenésig a fejlesztők. A mesterséges intelligencia sem marad változatlanul, és ha ez ezúttal azt is jelenti, hogy javulás helyett butulnak az ellenfeleink, a dinamikus időjárásmodell még megkeserítheti a fotelversenyzők életét...

Saints Row: The Third

Bár az előző számban azt ígértük, hogy a mostani eresztésben már komoly előzetest olvashattok majd a THQ legújabb őrületéről, azonban a THQ régi őrülete (van nekik egy fura szokásuk, hogy nagy ívben tesznek a kis országok újságíróinak kéréseire) kicsit keresztbe tett a terveinknek, de a következő számban már senki nem ment meg titeket egy monstre előzetestől. Addig kedvcsinálónak vessünk pár pillantást arra, hogy mekkora (szigorúan jó értelemben vett) hülyeség is lesz a harmadik Saints Row. A történet szerint a Third Street Saints (a banda, melynek felemelkedéséért az első két részben oly keményen megküzdöttünk) már nem sima utcai zsiványok csapata, hanem komoly üzleti vállalkozás: saját ruhamárkájuk és üdítőitaluk van, sőt, Johnny Gatről, a második legnagyobb gengszterről már bólogatós figurát is mintáztak, nagy sikerrel forgalmazzák azt a boltok. Persze a többi, feltörekvő banda ezt nem nézi jó szemmel, ráadásul egy igazi nagyágyú, a világméretű hálózattal rendelkező Szindikátus figyelmét is felkeltik az események. Persze a Saints nem azért lett komoly név, mert megfutamodik a kihívások elől, az egész lila bagázs felkerekedik, és elmegy a Szindikátus városába, Steelportba, hogy hazai pályán törölje fel a padlót a kekeckedő idegenekkel. Ha szerinted a sandbox játékmenet arról szól, hogy bármit megtehetsz, a Saints Row a te játékod lesz: ha lézerirányítású rakétákkal szeretnél elbánni egy álarcos mexikói birkózókból álló bandával, vagy ha épp egy szexuális segédeszközt forgatva akarod megvédeni magadat a rád törő zsoldosokkal szemben, akkor vedd meg a következő számunkat is, benne lesz, hogy teheted meg mindezt!

TOP 10

MAGYARORSZÁG 03.14 – 03.20

Assassin's Creed: Brotherhood

Ami igazán jó, az itthon is nagy siker: bámulatos eredménnyel nyitott az AC: Brotherhood a hazai boltokban.

PCG 11.04 95%

Shogun 2: Total War

Chris ebben a pillanatban is a gésáit noszogatja itt mellettem, ahelyett, hogy segítene vicces dolgokat írni a toplistába.

PCG 11.04 95%

Dragon Age 2

Világszerte szép termést hozott a Dragon Age 2, bár a netes fórumokon már feltűntek az első elégedetlenkedők – persze azok mindig feltűnnek egy idő után.

PCG 11.04 83%

Assassin's Creed 2

Az előző számban csupa nagy betűvel hívtam fel az emberek figyelmét arra, hogy ne az AC első részét vegyék százával – bejött a dolog, kérem a százalékomat...

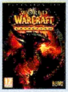
PCG 10.05 92%

Assassin's Creed

...de azért még mindig akad pár későn ébredő egyén, vagy olyan, aki szemüveg nélkül megy a szoftverboltba. Hahó, ez már nem aktuális, emberek!

PCG 08.05 79%

World of Warcraft: Cataclysm



Vajon a rendőrségnek mikor tűnik fel, hogy egyes kiadók a drog hatásait szimuláló játékokat árulnak a boltokban?

PCG 11.02 95%

The Sims 2

Képzeljétek, pár napig tiszta jó idő volt, de aztán ahogy jött a hétvége, beborult és esett. Mindig így van ez, de legalább nem kellett kocsit mosnom.

PCG 04.10 91%

Call of Duty: Black Ops

Még most is kapjuk a leveleket, amiben azt kérdezitek, hogy a CoD:BO vagy a BFBC2 a jobb. Tessék. Megnézni. A. Számokat.

PCG 11.02 83%

Counter-Strike: Anthology

Hihetetlen, hogy kiadják az ELSŐ Counter-Strike-ot, és annyian veszik meg, hogy felkerül a toplistára...

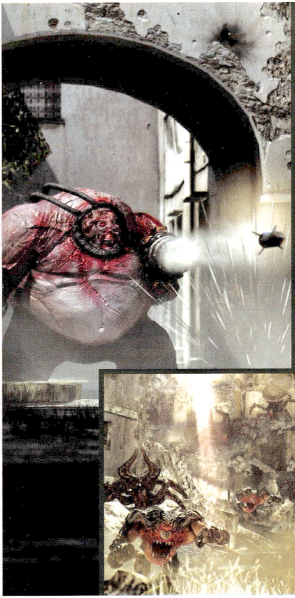
PCG XX.XX XX%

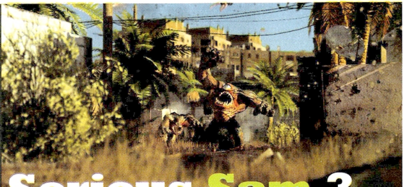
Test Drive Unlimited 2

Mint kiderült, a tesztváltozat hibái a kiadott játékban is megmaradtak, de persze mindenki nyugodjon meg, lesz patch, ami gyógyírt jelent minden bajra.

PCG 11.03 85%

A BUNGIE CSAK VICCELT, AMIKOR AZT ÁLLÍTOTTA, HOGY MMO LESZ A KÖVETKEZŐ JÁTÉKUK, ÍGY MÁR SENKI NEM TUDJA, MI A VALÓSÁG





Serious Sam 3

Egyelőre sok részletet nem tudunk, de a lényeg már biztos: lesz Serious Sam 3, és idén nyáron már meg is jelenik. Az első két résszel igazi kultuszt teremtő sorozat horvát fejlesztői egyelőre nem túl bőbeszédűek, legalábbis ami a Horvátországon kívül eső sajtót illeti, viszont a hír mellé pakolt képek ezer szónál is többet mondanak: továbbra is nagy, csúnya és alaposan kidolgozott ellenfeleket kell majd halomba aprítanunk. Az első rész előzményének készülő játék a 22. századi Egyiptom utcáin játszódik majd, és a Mental irányította katonák és szörnyek serege ellen kell helytállnunk. A korábban már megismert headless kamikaze-khez, sirian werebullokhoz és gnaarokhoz nagydarab scrapjackek és hústorony khnumok csatlakoznak majd, így a móka már most biztosított. A Guru stábja már felvette a kapcsolatot a déli szomszédunkban székelő fejlesztőcsapattal, a következő számban már nincs akadálya egy minden részletre kiterjedő előzetesnek sem.

F1 2011

Az előző, szerintem meglehetősen harmatosra sikerült f1 2010 olyan jól szerepelt a boltokban (annak ellenére, hogy nem volt benne biztonsági autó), hogy a Codemasters bejelentette, már készül a 2011-es szezont feldolgozó epizód is. A szeptember 23-án megjelenő játékban természetesen az összes, pillanatnyilag fontos elem szerepel majd, a pilótáktól (főleg az aktuális világbajnok Vetteltől) kezdve az újratervezett autókon keresztül a pályákig – én mondjuk a sajtóközleményből tudtam meg, hogy lesz futam Indiában is, de aki tőlem eltérően nem alszik be a rajttól számított ötödik körben, az biztos örül majd, hogy a Delhiben található Jaypee nevű pálya is ott lesz a többi, jól ismert aszfaltcsík között. Arról nem érkeztek hírek, hogy a társadalmi elégedetlenkedés miatt elmaradt bahreini futam szerepel-e majd a végleges változatban, vagy csak külön DLC-ként lesz letölthető...

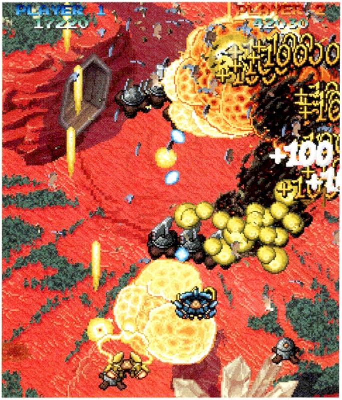
Még hogy a németeknek nincs humoruk

Régóta ismert alaptézis, hogy jaj nekünk, ha egy németek szervezte humorestre sodor minket a balsors, de most itt a bizonyíték arra, hogy ez nem több, mint aljas rágalom: a németeknek igenis van humoruk, képesek vicces dolgokat összehozni. Itt van jó példának a Capoeira című csoda, amit a Just a Game GmbH dob össze: tuti, hogy őrült térdcsapkodás van a fejlesztőstúdióban, más ugyanis nem magyarázhatja az idejétmúlt grafikát, a nevetséges karakterkidolgozást vagy eleve magát a játékot sem. Ha valaki nem tudná, a capoeira egy meglehetősen lendületes, tánclépésekre alapuló harcművészeti ág, ami inkább szép, semmint veszélyes, így csak akkor lenne jó alapanyag egy videojátéknak, ha brazil tangás-bikinis csajok ugrálnának a képernyőn, de ahogy a képeken is látszik, a pillanatnyi kidolgozottság még ezt is a móka irányába vinné el. Ha valakit mégis komolyan érdekel a dolog, az jó ha tudja, hogy a hagyományos, körben (rodában) előadott párbajok három nehézségi szinten lesznek teljesíthetők, a szokványos easy-medium-hard helyett most a Batizado (kezdő), Intructor (haladó), Professor (mester) megnevezés takarja a megfelelő lépcsőfokokat. Ahogy a képeken is látható, a játék híres városokba repíti a résztvevőket, sajnos itt sem cizellálták sokat a látványt, a párizsi Eiffel-torony épp csak megkülönböztethető a moszkvai Lomonoszov Egyetemtől, de mondom, vicc ez az egész, ne vegye komolyan senki.

AZ ÚJ, THE CARTEL ALCÍMŰ CALL OF JUAREZNEK MINDENKÉPP LESZ DEMÓJA – CSAK AZ NEM VILÁGOS, HOGY MIKOR ÉS MELY PLATFORMOKRA

Battle: Los Angeles

Mire az aktuális számunk a boltok polcaira kerül, talán a legújabb filmadaptáció is megjelenik – a Battle: Los Angeles az azonos című film játékváltozata, így ha hinni lehet a készítőknek, alaposan elrendezhetjük ET sorsát, persze csak miután szívtunk picit, és a nálunk okosabb tudósok rájönnek, hogy is lehet kicsinálni az amúgy számbeli és technikai fejlettségi szempontok alapján is a fejünk fölé kerekedő földönkívülieket. A játékot népszerűsíteni próbáló sajtóközleményből azért érződik némi fásultság, hiszen a készítők így foglalják össze a tudnivalókat: egy tengerészgyalogossal kell majd megvédenünk Los Angelest. Az, hogy egy tízmilliós nagyvárost egyedül kell megvédenünk a teljes idegen flotta ellen, az nem nagy újdonság, ma pont rá is érünk, de hogy már arra sem veszik a fáradságot, hogy valami közepesen kínos nevet kitaláljanak a főszereplőnek, és simán csak mint „egy tengerészgyalogos" hivatkoznak rá, nos, ez nem jó jel. Ami miatt viszont mégis megéri kicsit feladni az elitizmusunkból, az a környéken fellelhető képekből kiderül: egész ígéretes kis grafikai körítést kapott a program, mármint ahhoz képest, hogy egy filmhez készült játékról van szó, amit fél év múlva már a müzli mellé csomagol a Kellog's. Elméletileg a motor támogatja a 3D-s megjelenítést is, de kötve hiszem, hogy ez bárkit is érdekel – a film állítólag elég nagy halom szerencsétlenség, de a játék még jól jöhet egy-egy hosszabb délután alkalmával.



Jamestown

A Jamestown név alatt futó projektnek igazából]{redenc mester Indie-hírei közt lenne a helye, de amikor elolvastam, hogy az eredetileg az Amerikában az élet minden nehézségével megküzdő telepesek kalandjait a fejlesztők a Marsra (sic!) helyezik át, úgy gondoltam, hogy ekkora őrültségnek kell a hely. A lényeg tehát, hogy az alternatív történelmi szálként is túlzó alapsztori szerint a Mars korántsem az a békés kis bolygó, ahol az Angliából elhajózók megtalálják a számításukat, mert a marslakóknak valahogy nem fűlik a foga az idegenekhez. A végeredmény persze a hatalmas robbanásokkal tarkított csatajelenetekben csúcsosodik ki, és ha ránéztek a képekre, rögtön láthatjátok, hogy a Battlefield 3 megregulázása nem szerepel a fejlesztők tervei közt, hiszen a jó öreg játéktermi shoot 'em upok világát kapjuk vissza, űrmuskétával és egyéb steampunk csodákkal lődöző űrvöröskabátosokkal, négyjátékos kooperatív multival, és hihetetlen káosszal (ez a képekről annyiban derül ki, hogy tele vannak szétlőhető alienekkel). A megjelenés elméletileg nyár közepe, de ha kijön, a szerkesztőségen kitör a láz, az biztos.

AZT BESZÉLI MÁR...

BÁR AZ ELSŐ HÉT ELADÁSAI A MILLIÓS NAGYSÁGRENDET IS MEGHALADJÁK, nagyon úgy tűnik, hogy a Homefront fejlesztői többet nem dolgoznak a THQ-nak. Biztos információ még nincsen, de több fórumon is olvasható volt az a vélemény, ami alapján a nagy kiadó nem elégedett a számokkal és a srácok teljesítményével, és ugyan semmi sem hivatalos, de el-elhangzanak olyan mondatok, miszerint a DICE-nál épp van felvétel, ha valaki állást keresne. Magunk sem gondoljuk, hogy a Homefront önmagában jó ajánlólevél, de azért egy hét alatt egymillió nem rossz teljesítmény.

SOKSZOR MÁR AZ IS NAGY TELJESÍTMÉNYNEK SZÁMÍT, HA EGY JÁTÉK azt a pénzt visszahozza, amit a fejlesztés alatt elköltenek rá. A Red Orchestrán dolgozó Tripwire Entertainment igazgatója a március elején megtartott Game Developers Conference-en tartott beszédében elmondta, hogy az első résznek sokáig kiadót sem találtak, annyira nem hitt senki abban, hogy a második világháborús lövöldében lesz pénz. „Már az előrendelésekből bejövő pénz visszahozta a fejlesztési költségeket" – árulta el Alan Wilson mosolyogva...

MOLYNEUX-T MEGLOPTÁK, DE SEGÍTHETSZ NEKI Még az olyan játékipari istenek is, mint Peter Molyneux, bekerülhetnek az újságba teljesen hétköznapi hírrel: a napokban kirabolták szegényt, és a netes közösséget kérte meg, hogy ha tudnak, segítsenek felkutatni az útlevelét, az iPadjét és a laptopját. Egy játékosra minden bizonnyal sok értékes lelet vár a gépeken, de félő, hogy az átlagos tolvajoknak nem jelent sokat az, ha megtalálják a Syndicate vagy a Populous folytatásának tervezetét...

JÚNIUSRA CSÚSZOTT A DUKE NUKEM FOREVER MEGJELENÉSI DÁTUMA – CSAK A TÉNYSZERŰSÉG KEDVÉÉRT ÍRJUK, NEM AZÉRT, MERT MEGLEPŐ

Trine 2

Már korábban is írhattam volna a tavalyi év egyik legkellemesebb meglepetésének folytatásáról, de olyan közel volt az eredeti megjelenés, hogy valahogy mindig kiszorult a rovatból a Trine 2 – most azonban bátran foglalkozhatunk a dologgal, a Frozenbyte ugyanis március végén bejelentette, hogy csúszik kicsit a megjelenéssel. A lényeg nem változik a második részben sem: továbbra is a három karakter (harcos, tolvaj, varázsló) tulajdonságait kell okosan váltogatnunk ahhoz, hogy előrejussunk a csapdákkal, szörnyekkel, ugratókkal és fizikai fejtörőkkel zsúfolásig pakolt pályákon. A fizika kap talán még az első részben látottakhoz képest is nagyobb hangsúlyt, de a játékmenet-videók és a képek alapján az első részt körüllengő noiros báj sem tűnik el. A készítők a neten keresztül elérhető háromfős kooperatív multit emelték ki mint legfontosabb újítást, és valóban, ez egészen új távlatokat nyithat az amúgy sem túl beszűkült programban. A Trine 2 a csodás muzsikával, a bámulatos grafikával és a jól bevált ugrálós-logikai elemekkel tökéletes időtöltés lesz mindenkinek, aki hajlandó kicsit gondolkozni és szenvedni a siker érdekében.

Mégsem hallgatnak el a gitárok

Nyugi, nem az Activision jött vissza mégis egy újabb kör Guitar Heróra, ennél valami sokkal jobb érkezik: a Ubisoft jelentette be, hogy még idén kihozza a Rocksmith nevű gitáralapú programját. Ha eleged van a műanyag kontrolleres ökörködésből, viszont tényleg érdekel, mire lehet képes egy igazi gitár egy jól megtervezett videojátékban, akkor érdemes figyelni a híreket. Volt már hasonló próbálkozás (sőt, itt a Hírekben is írtam már kis csapatok hasonló projektjeiről), azonban a többi, esetleg még állva maradt versenytárssal szemben a Rocksmith hatalmas előnye, hogy a háta mögött álló Ubisoft nem szokott viccből játékot bejelenteni, előbb-utóbb minden kijön, amit meglebegtetnek. (Na jó, a Splinter Cell már sosem lesz csövesszimulátor, de az más tészta.) A lényeg, hogy a fejlesztők elmondása alapján egy, a Herós történet alapjaira hasonlító játékmenetre kell számítani – legalábbis a könnyebb fokozaton, ha keményebben a húrok közé akarsz csapni, arra is lehetőség van, legalábbis ha hihetünk a játékot kipróbáló képzett zenészeknek. Azok, akik próbálták már a gitárjukat a PC-jükön futtatott programokkal összelőni, azok tudják, hogy a nem pont erre tervezett vonalbemenet a hangkártyán pont annyira késlelteti a hangokat, hogy ne lehessen komolyan zenélni, így a Rocksmith használatához elméletileg közvetlenül az USB portba kell majd dugni a hangszert egy, a végleges termék mellé csomagolt kábellel, de ez csak az egyik a sok, egyelőre elegánsan hanyagolt technikai kérdés közül. A dalokkal elméletileg nem lesz gond, a hivatalos közlemény szerint olyan nagyágyúk számaival nyit majd a Rocksmith, mint a The Animals, David Bowie, a Nirvana vagy a The Rolling Stones. Természetesen annak sem kell kétségbe esni, aki még soha nem látott igazi gitárt, a játék beépített oktatómódja lépésről lépésre visz majd közelebb a helyes lefogáshoz és pengetéshez. (A kiadott képeken egyelőre csak a konzolos változat látható, de a PC-s port is hivatalos.)

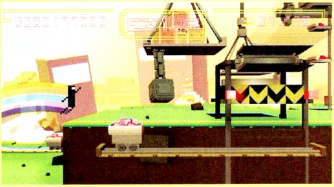
EGY, A GDC-N ELHANGZOTT FEJLESZTŐI VÉLEMÉNY SZERINT A DIRECTX FOGJA VISSZA A PC-S TELJESÍTMÉNYT – AZ MS NEM REAGÁLT

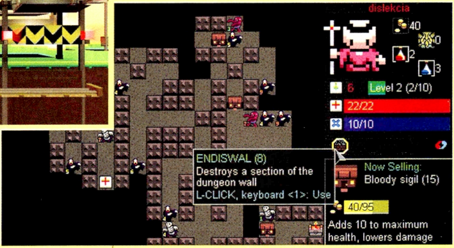
Az elmúlt időszak, de főleg az utóbbi egy év egyik legerősebb trendjét az egyre inkább teret nyerő önálló fejlesztések, szabadúszó csapatok, összefoglaló nevükön az indie-játékok jelentik, így úgy döntöttünk, hogy mostantól minden hónapban szentelünk két oldalt a legfrissebb és legfontosabb történéseknek, szakértőnk,]{redenc tolmácsolásában. Természetesen várjuk visszajelzéseiteket a levrov@pcguru.hu címen!

IGF 2011: papírforma

INDEPENDENT GAMES FESTIVAL

Nagy meglepetés nem született a független játékok idei legrangosabb eseményén, a 13. IGF-en, ugyanis a húszezer dolláros Seumas McNally nagydíját a Minecraft vitte el, sőt, a Mojang zseniális őrülete a közönségdíjat is magáénak tudhatja. A másik nagy „arató" az Amnesia: a svéd Frictional Games vérfagyasztó horrorja a legjobb hang és a legkiválóbb technikai megvalósítás címe mellett a disztribúciós szponzor Direct2Drive tízezer dolláros különdíját is elnyerte. A szokatlan megoldásokat elismerő Nuovo-díj nyertese Messhof műve, a Nidhogg lett, a legjobb tervezésért járó 2500 dollárt a QCF Design kapta a Desktop Dungeonsért, míg a kiemelkedő vizuális művészi megvalósításért a Gajin Games kasszírozott ugyanennyit, a BIT.TRIP RUNNER című „retro-pszichedelikus" játékkal. A legjobb, diákok által készített címet Richard E. Flanagan jegyzi a FRACT elnevezésű absztrakt kalanddal, végül a legjobb mobiljáték a döntéshozók szerint a Ratloop egyedi puzzle-játéka, a Helsing's Fire lett. Az indie-játékok térnyerését jól mutatja egyébként, hogy az idei versenyre 650 (!) pályamű érkezett, és a szakmai értékelők szerint még soha nem gyűlt össze ilyen sok kimagasló minőségű alkotás.

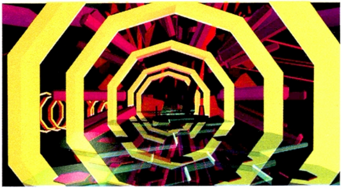




FRACT

info **HTTP://FRACTGAME.COM/**

Az idei IGF „diáknagydíját" a montreali egyetem játéktervezés szakán tanuló Richard E. Flanagan nyerte, akinek ez az alkotás volt a posztgraduális diplomamunkája. A FRACT egészen különleges látványvilággal bír, leginkább a Tron és a SEGA-féle Rez rokonítható hozzá, játékmenetében viszont a Mystet idézi, hiszen itt is egy belső nézetű kalandról van szó, ám ezúttal egy idegen, az analóg hangokra és az elektronikus zenére épülő, páratlan szépségű világban próbálunk beindítani különféle szerkezeteket. Áradozhatnék hosszan a rabul ejtő hangulatról, ám egyszerűbb, ha letöltitek a hivatalos oldalról a béta verziót, és kipróbáljátok magatok a Unity motorra épülő, valóban egyedi játékot.



SCROLLS

Scrolls: új játék a Minecraft készítőitől

info **HTTP://WWW.SCROLLS.COM**

Marcus „Notch" Persson és csapata, a mindössze hét főt számláló svéd Mojang, akiknek a világőrület Minecraftot is köszönhetjük, újabb cím fejlesztésébe kezdett. A Scrolls elmondásuk szerint egy olyan online stratégiai móka, amely ötvözi a kártyagyűjtögetős és táblás játékok legjobb elemeit, ám teljesen egyedi, azaz nem hasonlítható a piacon forgó hasonló címekhez (lásd pl. BattleForge). A jó taktikázás mellett a szerencse is nagy szerepet kap, a világ pedig folyamatosan változik, így nekünk is alkalmazkodnunk kell majd mindehhez. A multis szegmens is sokrétű, hiszen haveri meccsektől rangsorolt ligákon át akár világbajnokságok megrendezésére is alkalmas lesz. Bővebben minderről később...

XBOXOSOK FIGYELMÉBE: AZ INFINITY DANGER CÍMŰ KLASSZIKUS MOST MINDÖSSZE 80 MS-PONTÉRT BESZÁKOLHATÓ A PIACTÉREN.

The Witness

info HTTP://THE-WITNESS.NET/NEWS

Jonathan Blow nevét, remélem, sokan ismerik, hiszen az ő (szerelem)gyermeke a zseniális Braid. Nos, most egy egészen másféle játék készül az általa vezetett, pár fős Thekla stúdióban: a Witness helyszíne egy hatalmas sziget, különféle furcsa építményekkel, melyek mindegyike számtalan puzzle-t rejt, ezek megoldása lesz a továbblépés kulcsa. A belső nézetű játék a feladványok megfejtésén túl a felfedezés örömét és szabadságát is megadja (mindebben hasonlít tehát a Myst-szériához), a Blow-tól elvárt magas művészi színvonalon. A tervező szerint a végleges (a tervek szerint PC-re, PS3-ra és Xbox 360-ra még idén megjelenő) játékban közel 400 puzzle vár ránk, no meg rengeteg mászkálás, nézelődés, rácsodálkozás.

Nidhogg

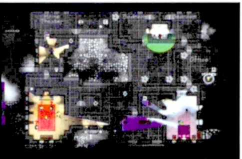
info HTTP://WWW.MESSHOF.COM/NIDHOGG/

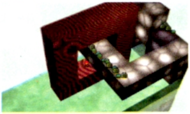
A Crysison nevelkedett generáció minden bizonnyal elborzad, ha ránéz Mark „Messhof" Essen legújabb játékának képeire, ám aki elmerült már az indie-játékok világában, tudhatja, hogy a lényeg a felszín alatt rejtőzik. A Nidhogg nemcsak az idei IGF Nuovo-díját nyerte el, de ahol megfordult, az emberek egymást taposták, hogy játszhassanak vele, így nem csoda, hogy több rendezvény (Eurogame Expo, Fantastic Arcade) közönségdíját is besöpörte. Az alapelv egyszerű: adott két (egy billentyűzeten osztozó) játékos, akik a pálya közepéről indulnak, és el kell érniük saját térfelük szélére. Ehhez le kell győzni ellenfelüket egy kardcsatában; a pengéket három állásban tarthatjuk, de le is guggolhatunk vagy fel is ugorhatunk a vívás közben, a lényeg, hogy időben lereagáljuk, így kivédjük a másik fél támadását, majd visszavágjunk. Aki beviszi az első érvényes találatot, győz, és elindulhat a saját útvonalán, ám a menekülésre csak néhány másodperce van, ugyanis a leölt ellen feltámad, és utánaered (akár el is dobhatja kardját, hátha eltalálja vele a szökevényt, de be is csúszhat annak lábai közé, sőt, bunyózni is lehet). Amennyiben a bosszú sikeres, ő indulhat el visszafelé, a saját pályavége irányába. A Nidhogg elképesztően addiktív, feszes és feszült játék, amely hónapok múlva is felemlegethető pillanatokkal ajándékozza meg a játékosokat. Megjelenési dátum még nincs.

Monaco

info HTTP://WWW.MONACOISMINE.COM

Ha már az e havi indie-körképet az IGF köré fűztem fel, hadd emlékezzek meg pár sorban a tavalyi győztesről is. A 2010-es nagydíjat az Andy Schatz által alapított Pocketwatch Games játéka, a Monaco nyerte el, melynek alcíme: „Ahol a Pac-Man és a Hitman találkozik" (bár engem leginkább ősrégi kedvencemre, a Gauntletre emlékeztet, némi „Nagy balhé" beütéssel). A szóban forgó cucc egy felülnézetes, lopakodós játék, amelyben meg kell fújnunk egy bizonyos tárgyat (de menet közben más értékeket is bezsákolhatunk), természetesen jó mestertolvaj módjára észrevétlenül, mindezt őrök, az őket riadóztatni képes civilek és biztonsági berendezések próbálják megakadályozni. Zárt ajtók feltörése, számítógépek hackelése, szellőzőjáratok felderítése vár ránk, és ami a nagyszerű: más-más élményt kínál a játék magányos betörőknek, illetve teameknek. A Monaco ugyanis akár négyesben, kooperatívan is játszható, a választható karakterek mindegyikének van egy specialitása (a Prowler átlát a falakon, a Cleaner kloroformot használhat, a Muscle „végső megoldása" a C4, és így tovább), így csak a gondos tervezés és jó csapatmunka, no meg a váratlan helyzetek gyors megoldása vezethet eredményre. A játék PC-re és elképzelhetően egy vagy több konzolra jelenik meg, egyelőre még ismeretlen időpontban.





MIEGAKURE : FEDEZD FEL A NEGYEDIK DIMENZIÓT!

info HTTP://MARCTENBOSCH.COM/MIEGAKURE/

Egészen zseniális kis platform-puzzle formálódik egy fiatal független fejlesztő, Marc Ten Bosch kezei között. A Miegakure feladványainak megfejtéséhez ugyanis ki kell törnünk a háromdimenziós gondolkodás keretei közül, és egy gombnyomással valamely ismert dimenziót (szélesség, magasság, mélység) felcserélni az elméletileg létező negyedikkel. A mechanizmust nehéz elmagyarázni, de ha ellátogattok a hivatalos oldalra, az ott látható videó mindennél többet mond. A játék több indie-versenyen is díjat nyert, az IGF idei versengésén több kategóriában is döntős volt – nem érdemtelenül. Megjelenési dátum még nincs, de érdemes nyomon követni a fejlesztését.

A FRICTIONALGAMES.BLOGSPOT.COM OLDALON BEPILLANTÁST NYERHETTEK AZ AMNESIA EGYIK FŐSZÖRNYÉNEK SZÜLETÉSÉBE.

Deus Ex
HUMAN REVOLUTION

16 év távlatában világszintű katasztrófát, kontinensnyi pusztulást, technológiai forradalmat és biomechanikus implantátumokat ígér az augusztusban megjelenő Deus Ex: Human Revolution. Londonban jártunk, hogy a Square Enix bázisán személyesen lubickolhassunk a modern reneszánsz nyújtotta örömökben, és végigjátsszuk az első felvonást!

ADATOK

KIADÓ
Square Enix

FEJLESZTŐ
Eidos Montreal
Nixxes Software

MŰFAJ
Akció-RPG

MEGJELENÉS
2011. 08. 26.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
80%

STÍLUSMINTA

Deus Ex
2000 (EIDOS)

Deus Ex 2
2004 (EIDOS)

A PC Guru stábja e hónapban is exkluzív játéklehetőséghez jutott a londoni Square Enix központ és a hazai forgalmazó jóvoltából: egy előkelő wimbledoni irodakomplexumban adatott meg a lehetőség számunkra, hogy a játék PlayStation 3 változatával töltsünk el egy baráti délutánt. A kiforrottnak tűnő, szinte teljesen végleges verzió első fejezetén kívül sikerült megtudnunk azt is, hogy hollandiai értő kezek már javában portolják a számítógépes változatot (a konverziókban jártas Nixxes Software a konzolos változatok identikus mását egészíti ki DirectX 11 támogatással, felturbózott mesterséges intelligenciával és átszabott, főként egérre optimalizált Inventory kezeléssel). Alig várjuk, hogy rátehessük a mancsunkat végre...

RENESZÁNSZ EMBER

David Sarif detroiti üzletember és filantropológus, aki az ezredforduló után alapította meg saját, biomechanikus implantátumokkal foglalkozó kutatóvállalatát. A Sarif Industries 20 év leforgása alatt erős piaci tényezővé vált, napjainkra 1500 fős létszámot is meghaladó céggé duzzadt. A kor legdinamikusabban fejlődő vállalatának választ kell találnia az emberiség egyik örök kérdésére: hol válik ketté az emberi szövet és a gépiesített lét? A biomechanikai implantátumok fejlesztésében élen járó cégvezetés lassan, de biztosan árnyékolja be és borzolja fel a lakosság kedélyeit, hiszen a szigorúan titkos katonai megrendelésekkel és hamarosan a tömegek számára is elérhetővé váló robotikus testrészek implementálásával súlyos tüntetéssorozat elé néznek. Egy fontos bejelentés előestéjén Adam Jensent, egy elit kommandós alakulat volt vezetőjét választják ki a vállalat biztonsági szakértőjének, és így in medias res a mélyvízben találjuk magunkat: a történet sűrűjébe csöppenve arra az aprólékosan kidolgozott és atmoszferikus világra ébredünk, ami élő, lélegző burokként vesz körül bennünket. A sebészi pontossággal berendezett irodákban lélegzetelállító részletességgel tapogathatunk meg szinte minden relikviát (fotókat, könyveket, feljegyzéseket – ezeket kedvünkre lapozgathatjuk, és számos utalást, illetve háttérinformációt nyerhetünk ki belőlük a történetet illetően), de még az asztalon árválkodó számítógép levelezésébe is bepillantást nyerhetünk (amivel egyébként rögtön ki is vívtam házigazdáink mélységes elismerését, hiszen már itt megszereztem a program egyik trófeáját, melyet az oldschool játékosok alaposságával bíró nyomozásom eredményezett).

A játék elején szétszedik és összerakják a főszereplőt – persze ez csak az alap az igazán durva részletekhez

A bevezető misszió egyfajta alapozásként is felfogható (a kezelés alapvető elsajátítása mellett egy beépített oktatórendszer segítségével minden apró trükköt begyakorolhatunk). Megismerkedhettem a Sarif kutatólaborok aktuális fejlesztéseivel, tesztelés alatt álló implantátum-prototípusaival, elhaladunk néhány fehér köpenyes tudós mellett, és fény derül néhány, a történet szempontjából kulcsfontosságú karakterekkel kapcsolatos együttállásra is (amely főként a főhős, Adam Jensen pikáns múltjából eredő szituációkból fakadó diskurzusokban bontakozik ki: volt élettársa jelenleg is a cégnél dolgozó, és a különböző fejlesztésekért felelős Megan Reed nem mellesleg David Sarif cégvezető jegyese). Amit azonban Adam még nem tud: élete utolsó perceit tölti saját bőrében, hiszen kisvártatva a Bell Tower terrorszervezet emberei özönlik el a Sarif központi irodáját, és legjobb tudásunk ellenére is apró darabokra zúznak bennünket.

DEUS EX MACHINA

A pár perces felvezetés épp csak belekóstolni engedett az alapokba: az ezután következő bevezető animáció képsorai még mélyebbre rántanak. A rettentően hatásos zenére komponált, már-már művészi magasságokba emelt jelenetek egyszerre ámulatra méltók és megrázóak – szó szerint hátborzongató érzés látni, ahogy Adam darabokra roncsolódott teste huzalokkal és alumínium alkatrészekkel egészül ki, majd kel újból életre. Talán innen ered majd az a fanyar

keserűség is, ami áthatja hősünk mondatait (akinek bársonyos bariton orgánumát a montreali Elias Toufexis kölcsönzi, és meg kell hagyni, veszettül passzol a karakterhez ez a rekedtes, hűvös hanghordozás). Adam ugyanis ettől a perctől kezdve azon hibridek közé tartozik majd, akik mechanikus szerveiknek köszönhető tulajdonságaikkal túlmutatnak minden létező emberi létformán. A speciális képességeinket akár mi magunk is fejleszthetjük majd a játékban, így érdemes a tapasztalati pontok gyűjtésére koncentrálnunk, hiszen a szintlépéskor járó „praxispontokkal” értékes tulajdonságokat vásárolhatunk (ezeket a testrész-kiegészítéseket a minden városban megtalálható LIMB klinikákon tudjuk beültetni magunknak). A fejlesztések technológiai fája beborítja a teljes képernyőt – így több tucat izgalmas kiegészítőt aggathatunk magunkra, amiket további pontokért fejleszthetünk, illetve finomíthatunk. Attól azonban nem kell tartanunk, hogy legyőzhetetlen szuperhőst alkotnánk, hiszen az egyszeri végigjátszás alkalmával akkor sem leszünk képesek az összes elérhető tulajdonságot megvásárolni magunknak, ha minden küldetést a lehető legalaposabban játszottunk végig. Ez egyébként a fejlesztőcsapat alapelveinek egyike: döntéseinknek következményei lesznek, azokat pedig a játék végéig cipelnünk és viselnünk kell (ráadásul így még a mézesmadzag is ott marad a játékosok előtt, hogy újból végigjátsszák a játékot, hátha más felszerelésekkel és alternatív útvonalon más élményt nyújt a játék). A játék három nehézségi fokozatot tár a bátor kalandorok elé (Casual, Normal, Deus Ex), melyek leginkább erősebb és taktikusabb ellenfelekben és lassabb energiaregenerálódásban bontakoznak ki (igen, az új rendszerben megszűnik az energiacsomagok utáni pánikszerű kutatás).

Stílusát tekintve a Deus Ex: Human Revolution gyakorlatilag megfelel a taktikai FPS kategóriai besorolásának, ugyanakkor az elkövetkezendő órákban megtapasztalom, hogy a kép sokkal árnyaltabb ennél. A játékmenet ugyanis 4 fő pillérre épül, melyek közül a lopakodás, és a harc mellett a szociális interakciók és a hackelés is aktív szerephez jut majd. És bár gyakorlatilag az események nagy részét saját szemszögből élhetjük át, előfordulhatnak olyan helyzetek, illetve jelenetek, amikor külső nézetből látjuk majd az akciót – leginkább fedezékhasználatkor, így ugyanis jobban pozícionálhatjuk karakterünket, illetve könnyebben válthatunk fedezéket. A taktikai behúzódás nemcsak esztétikai megoldás, hanem szépen lassan rá kell ébrednünk, hogy aktívan használnunk is kell őket, hiszen a játék egyáltalán nem díjazza, ha ajtóstul rontunk a házba, vagy éppen ész nélkül haladunk előre. A limitált mennyiségű lőszerutánpótlásnak köszönhetően ugyanis jól meg kell gondolnunk, hogy melyik ellenfélre hány tárat lövünk el és mikor, hiszen már az ártalmatlanított ellenlábasainkat átkutatva sem találunk majd három hátizsáknyi töltényt soha.

Folytatása következik

A már most igen kedvező sajtóvisszhang alapján talán nem is olyan meglepő, hogy a fejlesztőcsapat egy része már most is a játék különböző kiegészítésein dolgozik – hiszen a terveknek megfelelően egy már-már kötelezővé váló DLC csomaggal próbálják kitolni a produktum életidejét az augusztusi premier után is. Esetünkben a producerek annyit árultak el előzetesen, hogy a készülő kiegészítőcsomagok sztoriorientált küldetések lesznek, tehát egynéhány új fegyver és kiegészítő mellett még egy pár órát felölelő misszióra is számíthatunk.

Nemcsak kibernetikus testrészekből, fegyverekből is akad pár érdekes

A bal oldali képen az látszik, hogy milyen az, amikor óvatoskodva indulunk neki az adott küldetésnek, alul pedig az, ha mindent egy lapra teszünk fel. A játszott demóban bebizonyosodott, hogy mindkét út működik.

KÉT TÚSZ KÖZÖTT

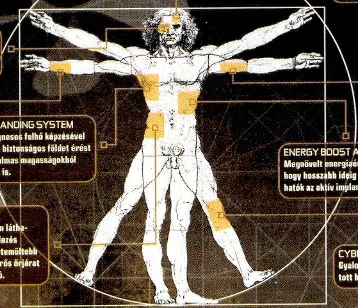
Fél évvel a prológus eseményei után visszatérünk a tett színhelyére, az immáron újjáépített Sarif főhadiszállásra, hogy szabadon bolyonghassunk, és beszédbe elegyedjünk az alkalmazottakkal, illetve elcsípjünk néhány folyosói pletykát. A kidolgozottság olyan aprólékos és minden részletre kiterjedő, hogy a készítőknek még arra is volt idejük, hogy saját maguk elé állítsanak görbe tükröt: az egyik technikus, Pritchard irodájában például egy Final Fantasy XXVII poszter csüng a falon (amit a Square Enix japán vezérigazgatója személyesen hagyott jóvá), de említhetnénk például a hagyományőrző 0451 kód szerepét is, mely legelőször a System Shock, később pedig a Deus Ex és BioShock játékokban is feltűnt (amolyan tisztelgés gyanánt az eredeti alkotógárda irányába). Az épület falain belül bolyongva időmilliomosnak érezhetjük magunknak, azonban a hatalmas szabadságfok megtévesztő: az időnk ugyanis véges, hiszen egy nem várt túszszituáció alakult ki az egyik frissen nyitott üzemünkben, ahová ha későn érkezünk, csak a jó ég tudja, mi vár majd ránk... Itt egy pillanatra sejtelmesen kikacsintanak rám vendéglátóim, de rövid unszolás után elárulják, hogy a producerek karakán döntése alapján a legtöbb játék üres ígéreteivel ellentétben ezúttal valódi súlya lesz a szituációk fenyegetéseinek. Ha egyre több karaktertől halljuk vissza, hogy siessünk, hiszen fogytán az időnk, érdemes megfontolni a tanácsukat (annál is inkább, mivel ilyenkor egy, a játékos elől rejtve maradt számláló pörög a háttérben), és az időfaktor, a döntéseink, valamint azok következményei kihatnak a játék teljes további részére. A gyakorlatban ez annyit tesz, hogy ha sokat lacafacázunk, akkor bizony mire a helyszínre érünk, már nem lesznek túszok, akiket megmenthetünk...

A játék persze ettől még korántsem ér véget, hiszen a küldetést e nélkül is meg tudjuk majd oldani, csak számos olyan dologról maradunk majd le, ami például a túszok megmentéséhez volt kötve.

És ha már a döntések és azok következményei szóba kerültek, érdemes elidőznünk ennél a momentumnál is egy pillanatra: a raktárhelyiségen végigverekedve magunkat szinte minden termen több útvonalon és metodikán keresztül is túljuthatunk. Használhatunk nyers erőt az őrjárat tagjain (ugyanakkor ezzel vigyáznunk kell, hiszen ténykedésünk neszeire a közelben lévő bajtársak szinte azonnal megjelennek), hátulról becserkészve kiüthetjük őket (majd a testüket elrejthetjük egy félreeső sarokban), de választhatjuk azt is, hogy alternatív útvonalak felfedezésével szinte teljesen megkerüljük őket, így elhárítva a fizikai kontaktust (a szellőzőrendszerek és hátsó bejáratok nagy barátai leszünk a játék során). Az elképesztően magas szabadságfokot egy opcionális mellékküldetésben tapasztalhattam meg a maga valójában igazán: ha időben érkeztünk, és a túszok még életben voltak, akkor egy félreeső biztonsági helyiségben lelhetünk rájuk, de amint beléptünk a szobába, máris mozgásba hoztuk a terroristák által elhelyezett robbanószerkezetet, mely 20 másodpercnyi időt hagy számunkra a helyzet megoldására. A kellemetlen szituációt összesen 4 különböző módon oldhatjuk meg, ezek közül bármelyiket is választjuk, sikerrel járhatunk (az ajtókra rögzített érzékelők teljes kikerülésével a szellőzőjáraton keresztül érkezünk, az egyik terrorista ruhájában talált biztonsági kóddal deaktiváljuk a szerkezetet, a kód ismerete nélkül megpróbáljuk feltörni az azt irányító számítógépet, vagy a megfelelő folyadéktartályt kilőve hatástalanítjuk a bombát).

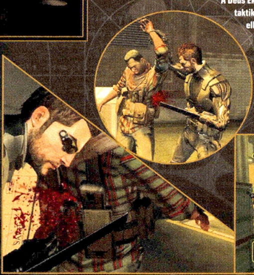
Kiborganatómia

A játék elején eleve kapunk pár érdekes beültetést, amivel az életünket mentik meg, azonban a későbbiekben már mi magunk választhatunk a tengernyi kiberver közül.



A halál számtalan arca

A Deus Ex: Human Revolution készítői büszkén hangsúlyozták, hogy a játékos taktikájától függően – a speciális karakterek kivételével – akár egyetlen ellenfél megölése nélkül is végigjátszhatjuk a játékot. De mi a helyzet az ellenpólussal? Nos, itt sem fogták vissza magukat a fejlesztők: a tárházunk gyakorlatilag végtelenített. Gyilkolhatunk puszta kézzel, vagy beszerezhetünk távolból ható fegyvereket is (íjpuskát, kábítópisztolyt, rakétavetőt – melyek nagy része hangtalanul teszi a dolgát), de közelre ható eszközökben sem lesz hiány (elektron magnetikus pisztoly, dupla csövű vadászkarabély vagy gépfegyver keserítheti meg a velünk szemben állók életét). Csak a fránya töltényekből ne lenne olyan kevés...



Szerepjátékos elemekből sem lesz hiány: a négyzetrácsos inventory rendszerben tökéletesen átláthatóan rendezhetjük a nálunk lévő tárgyakat, fegyvereket és töltényeket (melyeket sok esetben kombinálhatunk is, még hatékonyabbá téve őket). A számítógépek és elektronikus eszközök feltörésekor is számtalan információra bukkanhatunk, amiket ügyességünktől függően a későbbiekben még a javunkra fordíthatunk (minden hackeléskor megadott időlimit áll rendelkezésünkre, hiszen a központi számítógép érzékelni fogja jelenlétünket, de a beépített segítségeknek köszönhetően kicselezhetjük a rendszert, és ha elég ügyesek vagyunk, jókora adagnyi információval távozhatunk).

A bemutatott pályakomplexum legvégén a párbeszédek kimenetelének fontosságára ébresztett rá a játék: amint szemben találjuk magunkat vállalatunk legelemibb ellenlábasának vezetőjével, Zeke Sandersel, éles választási lehetőségek elé kényszerültünk. Attól függően hogy milyen arzenállal érkeztünk a pályára, megpróbálhatjuk lefegyverezni és elkábítani, majd átadni a rendőrségnek (ekkor a későbbiekben egy detroiti fogdában még visszatérő karakterként újra összefuthatunk vele), megpróbálhatjuk lelőni (értelemszerűen ezzel ki is írjuk a játék további történetéből), vagy megpróbálunk hatni rá, hogy engedje szabadon a túszokat, mi pedig cserébe elnézzük, hogy a kiérkező kommandósok elől kereket oldjon (így a történet egy későbbi szakaszában visszakaphatjuk tőle ezt a szívességet). Az igazán lehengerlő az, hogy ez a bámulatos mennyiségű választási lehetőség és alternatív szál a játék teljes egészét behálózza és összeköti, így tulajdonképpen minden döntésünk és cselekedetünk kihathat a végkifejletre (melyekből elért eredményeinknek megfelelően természetesen több alternatív záróképsorra is számíthatunk).

Lesznek ellenfelek, akik elől érdemes lesz bújkálni picit a nyílt sisakos küzdelem helyett

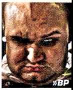
SZELLEM A PALACKBAN

A cselekményszál, ami a 25-30 órás végigjátszás közepére egy világméretű összeesküvésre duzzad, öt nagyvárosban játszódik (ezek közül Detroit, Shanghai és Montréal létezését már hivatalosan is megerősítették, Philadelphia és New York szerepét egyelőre csak pletyka szintjén tudjuk említeni), és remekül ötvözi a Blade Runner, vagy éppen a Ghost in the Shell cyberpunk világának kibernetikus hangulatát. Mindezt pedig úgy, hogy nem egy fotorealisztikus, technológiailag élen járó megoldással kísérletezve próbálták újat alkotni, hanem egy stilizált, kicsit képregényes vonallal szinte egyedülálló szín- és képi világot teremtettek (a játék alatt a Crystal Dynamics műhelyeiben kovácsolt CDC engine dübörög). A Human Revolution az ezredfordulón megjelent klasszikus Deus Ex előzményeit boncolgatja (25 évvel annak cselekményszála előtt, majdnem teljesen új szereplőgárdával és felállással), így a sorozattól eddig távol maradók is teljes egészében élvezhetik majd az új rész nyújtotta örömöket. A szálak azonban a végjátékban mégis összefutnak, és akik ismerik a folytatás alaptörténetét, meglepő kikacsintásokat fedezhetnek majd fel...

Mi egyelőre abszolúte elégedetten, pozitív összképpel a fejünkben távoztunk a bemutató után. Az irányítás, a hangulat és a játék koncepciója olyan koherens egészet alkotott, melyet sajnos mára egyre kevesebb játék vallhat magáénak. Személy szerint alig várom az augusztust, hogy elveszhessek a végleges változat nyújtotta örömökben.

www.pcguru.hu/1034

» A végigjátszott demó szinte minden eddigi félelmünket elhessegette, és nagyon úgy tűnik, hogy nem túlzás az „új klasszikus van születőben" mondat.



»BP

PRO
Nem elcsépelt frázis: a Deus Ex tényleg egy komplex RPG elemekkel bővített taktikai hangulatbomba.

KONTRA
Kisebb irányítási bakik még akadnak a játékban.

OPERATION FLASHPOINT RED RIVER

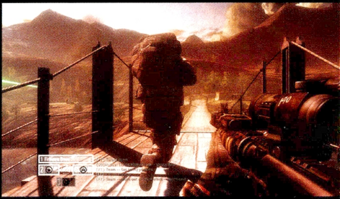
[IRTA CHRIS] **Másfél évvel ezelőtt volt szerencsénk megismerni a Codemasters által forgalmazott és fejlesztett Dragon Rising című Flashpoint-játékot, amiről ugyan nem állíthatjuk, hogy hiánypótló lett volna, de szépen beilleszkedett a taktikai akciójátékok méretes sorába. Napokon belül érkezik a folytatás, aminek kipróbáltuk a majdnem végleges változatát.**

A Red River már az első pillanatoktól követi az elődöt, a Dragon Rising által kitaposott ösvényt, a szabadság és a hatalmas nyitott terület képezik legnagyobb értékeit. Ezúttal Tádzsikisztánba dobnak le minket, ahol csúnya símaszkos emberekre kell vadásznunk az Amerikai Tengerészgyalogos Hadosztály újoncaként (USMC). Kicsit fura, hogy a játék készítői valódi, létező országot tesznek a játékba, ami földrajzilag Kínával határos, így aztán nem nehéz kitalálni, hogy ellenfeleink kikből is tevődnek majd össze. Na de nézzük inkább a bétát, megpróbálom röviden bemutatni nektek, mi változott a Dragon Rising óta!

LEVEL UP, SOLDIER!

Az első és legfontosabb (na és persze felettébb örömteli) tény, hogy minden küldetés alkalmával tapasztalati pontokat gyűjtögethetünk annak függvényében, hogyan tudjuk megoldani a ránk bízott feladatokat. A bétában mindössze 5 küldetést próbálhattunk ki, és ha ezeket sikerült úgy teljesíteni, ahogy a program megköveteli tőlünk (először is óvatosan, nem CoD-megszállott módjára), akkor eredményességünkért érmekkel jutalmaznak minket, amiket aztán különféle képességeink javítására költhetünk: gyorsabban futhatunk, pontosabban lőhetünk, satöbbi. Emellett szintlépésekkor extra felszereléseket is kibonthatunk (jellemzően irányzékokat,

A fenti útjelző kivételesen a valóságot is mutathatja – a megszokástól eltérően most nagyon is valós országban kell majd rendet tennünk



hangtompítót, tüzérségi csapásokat), melyeknek mondanom se kell, különösen nagy hasznát vehetjük majd akkor, ha a normál fokozatnál kicsit feljebb tornászszuk a nehézségi szintet, s úgy próbáljuk meg végigvinni a Red Rivert. Hasonlóan a Dragon Risinghoz, itt is a legnehezebb fokozaton kezd izgalmas lenni az élet, ahol már semmilyen segítséget nem kapunk a játéktól. Nem tudjuk, hogy merre kell menni, honnan tüzelnek ránk, és a checkpointok elérésekor sem élednek újra társaink. Érdekesség még, hogy nem csak felszerelést, de perkeket (battle-modok és speciális képességek,

A szépen kidolgozott, hatalmas nyílt terepen továbbra is végtelen variáció várja a katonai szimulációk rajongóit

így hívja őket a játék) is választhatunk magunknak, melyekkel akár gyorsabban kötözhetjük be sebeinket, vagy kevésbé remeg a kezünk a karabély súlya alatt. Ó igen, majd elfelejtettem, hogy nem egyetlen felszerelés-kiosztással vagyunk kénytelenek csatába indulni, hanem teljes egészében ránk van bízva csapatunk arzenáljának kialakítása, ráadásul a legapróbb részletekbe menően. A négy alap szerepkör (assault, granadier, machine gunner, sniper) bármelyikét választhatjuk, illetve akár mindhárom társunk is lehet mesterlövész, ha úgy kívánjuk, bár ennek nehezebb fokozatokon nem lenne sok értelme, nagyjából három perc alatt filéznek ki minket.

MULTIBAN MÉG JOBB

Bár a fent leírtak önmagukban is élvezetes akciójátékot ígérnek, mindezt megspékeli az a tény, hogy a Red Riverben az egyszemélyes kampányt is játszhatjuk többszereplős módban, azaz bármelyik társunk helyére beléphet egy hús-vér ember az internetről, aki leváltja az amúgy elég jól szereplő mesterséges intelligenciát. Ez a tény önmagában nem is lenne olyan nagy kunszt, de a rendszer úgy van felépítve, hogy a játékélményt nem rombolja vagy öli meg teljesen az, ha valaki kilép a játékunkból, ekkor ugyanis a számítógép átveszi dezertőrünk helyét. Hasonlóan könnyedén be is léphetünk valaki más éppen folyó küldetésébe, s nem kell hosszú perceket töltenünk a meccskeresés és -indítás bonyodalmaival. Kifejezetten élvezetesnek ígérkezik az újonnan megjelent Last Stand játékmód is, amiben csapatunkkal egy területet kell megvédenünk az egyre erősödő hullámokban érkező ellenfelektől.

Ami jól fest a képeken, az a pálya újrakezdését jelentheti a játékban – a legnehezebb fokozatban nem nagyon érdemes elveszni a táj szépségében, az ellenség bármelyik közeli bokor alól előbújhat

ADATOK

KIADÓ
Codemasters

FEJLESZTŐ
Codemasters

MŰFAJ
FPS

MEGJELENÉS
2011. 04. 21.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
95%

STÍLUSMINTA

ArmA 2
2009 (505)

Battlefield: Bad Company 2
2009 (EA)

A dolog egyetlen szépséghibája, hogy kompetitív, azaz más játékosok elleni többszereplős játékmódot nem találtunk a programban, amire nagy valószínűséggel nincs is esély a megjelenésig. Bízunk benne, hogy később DLC formájában azért megkegyelmeznek a rajongóknak a Codemastersnél, s a játékon belül elért eredményeinket és tudásunkat mások ellen is megcsillanthatjuk.

AZ ÉLETSZERŰSÉG KIRÁLY

Bár a rövid fejlesztési időnek köszönhetően úgy éreztem, hogy csak újabb kiegészítő-lemez szagú program lesz a Red River, meg kell hagyni, hogy ezúttal alaposan kitettek magukért a fejlesztők. Meghallgatták rajongóik ötleteit, tanultak az előző rész hibáiból, és mindent megtesznek azért, hogy egy emlékezetes folytatással lepjenek meg minket a tavasz derekán érkező játékukkal. Nem beszéltünk a játék grafikai megvalósításáról, a sztoriról, a hangokról, valamint rengeteg olyan értékelhető tényről, amikről inkább majd a végleges változat tesztelése után alkotnánk véleményt. Minden esetre már most leszögezhetjük, hogy a Red River kifejezetten jónak ígérkezik, a kooperatív játékmódja pedig teljesen levett minket a lábunkról.

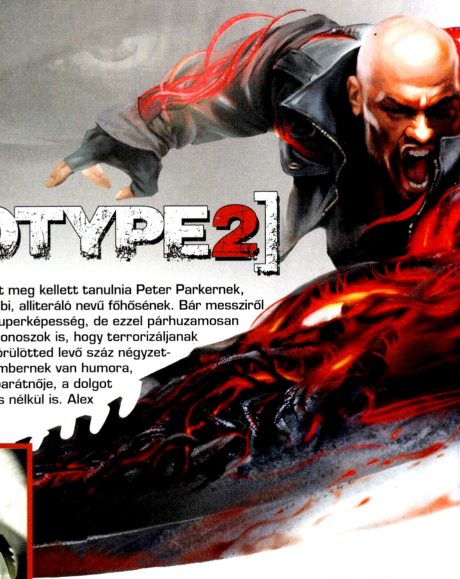
www.pcguru.hu/1990

»A szupererős konkurenciaharc közepén is megállhatja a helyét a Red River, hiszen hasonló jó négyfős kooperatív játékmód nem sok játékban lesz idén.

»CHRIS

PRO
Remek multi, nagy szabadság és közepesen életszerű környezet. Ezt mind szeretjük.

KONTRA
Nincs egymás elleni multiplayer? Reméljük, csak viccelnek.



VÍRUSMARKETING

[PROTOTYPE 2]

[ÍRTA TERRA] **Nagy erővel nagy… káosz jár. Ezt meg kellett tanulnia Peter Parkernek, Bruce Bannernek és Stan Lee összes többi, alliteráló nevű főhősének. Bár messziről talán nagyszerűnek hangzik néhány új szuperképesség, de ezzel párhuzamosan azonnal feltűnnek a színen a rosszarcú gonoszok is, hogy terrorizáljanak téged, szeretteidet és úgy általában a körülötted levő száz négyzetkilométeres földdarabot. Persze ha az embernek van humora, személyisége vagy legalább egy bögyös barátnője, a dolgot túl lehet élni sokéves pszichiátriai kezelés nélkül is. Alex Mercer nem ilyen fickó volt.**

Alex Mercer egy amnéziás, személyiség nélküli fazon, akire az első Prototype játék elején rászakadt pár tonna Blacklight vírus, és aki ugyan nővére parancsainak engedelmeskedve megszabadította New Yorkot a gyilkos fertőzés nagyjától, de a végén beleőrült a nagy jótéteménybe. Noha hatalom terén nem kellett szégyenkeznie már az eredeti játékban sem – sőt, ilyen ultratápos játékhőssel azóta sem futottunk össze –, az azóta eltelt 14 hónapban Mercer csak tovább szőtte szó szerinti és átvitt értelmű hálóit. Mercer legendává vált a világ (egykor) legnagyszerűbb városában, olyan klasszikus alakká, akinek a nevét csak suttogva merik kimondani az emberek.

VÖRÖS ZÓNA

Persze azért nem ő az egyedüli kiemelt téma a városban, hisz a makacsságáról ismert emberiség éppen visszafoglalná New Yorkot: háztömbről háztömbre haladva tisztítják meg a várost az ocsmány vörös csápokkal terjedő vírustól, és persze azoktól a mutáns szörnyetegektől, akik abban a közegben érzik jól magukat. A folyamat az eredeti helyzethez képest egész jól halad, Manhattan jó része kezd visszatérni régi fényéhez, itt, a zöld zónában élnek a vagyonosabbak, akiknek az életét sem a vírus, sem az az ellen küzdő Mercer nem tépte szét. Egy kicsit kijjebb húzódik a sárga zóna, ez az a terület, ahol mindazok élnek, akik nem tudják megfizetni a legmagasabb biztonságot kínáló terület védelmét – vagyis a szegény milliók. Lényegében a Föld legnagyobb menekülttáboráról van szó, ahol egy szafaládéért halomra ölik egymást az éhezők, ahol a civilizáció fenntartásánál sokkal fontosabb az életben maradás, a túlélés.

Az esélytelenek nyugalmával bosszúra indulni, majd új holnapot kapni a gyűlölt ellenségtől? Nem tipikus indítás…

És persze még kijjebb ott van a vad, kaotikus vörös zóna. Szó szerint is az, hisz a vírus szemmel is észrevehető alakja szintén ezzel a színnel hódít. Kibelezett lakóházak, elemésztett katonai bázisok, szörnygyárakként működő föld alatti fészkek – nem az a része a városnak, ahová a boldog és elégedett emberek vágynának. És itt lép be a képbe új főszereplőnk, James Heller. Merthogy a jó öreg James nem boldog és nem elégedett – sokkal inkább szuicid

Első pillantásra talán eldöntött meccsnek tűnik a fenti helyzet, de előzetes információink alapján nagyon fel kell majd kötni a gatyát, ha nem akarjuk vírusos palacsintaként végezni a játék második órájában

POSZTERPROPAGANDA

Az talán senkit nem ér váratlanul, hogy a történet elméleti jófiúja, a város biztonságát vigyázó Blackwatch biztonsági cégről szépen lassan kiderül majd, hogy kicsit összetettebb célok mentén mozgatják a szálakat. A játékban az első gyanús jeleket a különböző plakátok jelentik majd, amik első pillantásra semmi rosszat nem mutatnak, de ha valaki tényleg segíteni akar, akkor miért írja ki nagy betűkkel mindenhova, hogy „Segíteni akarunk"?

és agresszív. Nem volt ez mindig így, de ha az ember valami messzi, sivatagos-hegyes országban küzd hazájáért, azt azért elvárná, hogy szolgálati ideje lejártakor az a bizonyos haza legyen még ott, ahol hagyta. Amikor az őrmester visszatér a háborúból, azzal szembesül, hogy feleségét és lányát megette a Blacklight vírus, otthona összeomlott, és úgy egyáltalán: egykori élete teljes egészében megsemmisült.

Egy egészséges ember ilyenkor összeroppanna, James Heller mészárláshoz szoktatott személyisége viszont a másik irányba leng ki: iszonyatos pusztíthatnék vesz rajta erőt. Jelentkezik egy, a vörös zónában harcoló kommandóba, és ott tesz keresztbe a vírusnak és vírusgazdáknak, ahol csak tud. Ez pár hétig még működik is, de egyik akciójuk félresikerül: szakaszának többi tagja elhullik, fegyveréből kifogy a lőszer, és a hatalmas szörnyetegek egyre közelebb érnek...

TEREMTÉS

Heller esélytelen, és ennek megfelelően a rohamozó behemót lények végeznek is vele – ám utolsó véres pillanatait megzavarja egy kapucnis alak; feltűnik a színen Alex Mercer! Hogy az ő agyában mi is zajlik, azt senki nem tudja, de egy biztos: víruspusztító magatartása a múlté, most azon dolgozik, hogy a vírust minél messzebb, minél több helyen is elszabadítsa. Egy ilyen mamutvállalkozáshoz azonban nem elég egy ember (oké, mutáns), így egykori karakterünk társakat keres. Az sem igazán zavarja, hogy Heller nem feltétlenül díjazza a vírusterjesztési kampány ötletét – no de egy haldoklóval még viszonylag könnyen sikerül elbánni. Mercer saját vérét fecskendezi az őrmesterbe, így az egyfelől életben marad, másfelől pedig beindul testében a „szuperhősödési" folyamat.

Ez Heller életében a mélypont, hisz nemcsak annak a fertőzésnek lesz fáklyavivője, ami megölte családját, de mutánsként a New Yorkban rendet tartó Blackwatch félkatonai szervezet is azonnal vadászatot szervez ellene. Plusz ugye a bosszúvágy még erősebben buzog fel benne, és mindenképpen ki akarja nyírni Mercert – ez lesz a fő cél a játékban. Nem egy bonyolult célkitűzés, de annál nehezebb, hiszen a minket mutánssá változtató figura nagyságrendekkel erősebb nálunk.

A város szebb, a szörnyek nagyobbak, a kihívás növekszik: a második részre – úgy tűnik – megkapjuk azt a játékot, amit már az első alkalommal is vártunk a készítőktől

PROTOTÍPUS

A helyszín ugyanaz, a főhős más – no de mi újság a játékmenettel? E téren nincs egyértelmű, egyszavas válaszunk, hisz a játék nagyon sok mindenben támaszkodik az első részre, de temérdek kisebb-nagyobb újítással próbálja elérni, hogy ne váljon

MEGINT NEW YORKBAN TOMBOL A GONOSZ...

Talán nincs még egy olyan város a világon, amit annyiszor özönlöttek volna el idegenek, zombik, mutánsok, szörnyek vagy egyszerűen csak démonok, mint New Yorkot. A Giantbomb listája 514 játékot sorol fel, melyek legalább részben itt játszódnak (igaz, ebben a verseny- és sportjátékok is benne foglaltatnak), és ha az ember elég sokat játszik a Crysis 2-vel, a True Crime idevágó részével, vagy a Prototype-okkal, lassan jobban ismeri a Time Square-t vagy a Rockefeller Plazát, mint a helybéliek (de valamicskét az olyan programokkal eltöltött idő is számít, mint a Grand Theft Auto IV, ami ugyan hivatalosan nem a városban játszódik, de Liberty City bevallottan készakarva emlékeztet a Nagy Almára. Vannak játékok, amik az egész települést (de leginkább a romjait) elfoglalják, de akadnak olyanok is, amik csak egy-egy nagyob részét veszik össztűz alá (a gyalázatosan sikerült Alone in the Dark 5 például csak a Central Parkot használta az őrület alapjaként). Ráadásul mi azt is tudjuk, hogy a vámpírhercegek hol laknak...

belőle olyan kaotikus, jellegtelen program, mint elődjéből. A monotonitást remélhetőleg rögtön csökkenti a sokkal közérthetőbb sztori és a három eltérő világként is felfogható zónarendszer.

Egy másik fontos dolog, hogy a játék nem lesz lineáris – minden pillanatban legalább két-három nyomon indulhatunk el. Ez általában egy-egy figurát jelent, akik különféle küldetésekkel látnak el minket – némelyek teljesen opcionálisak, mások nélkülözhetetlenek a történet továbbgördüléséhez. Megtehetjük, hogy felváltva vesszük fel a kapcsolatot kontaktjainkkal, de akár rámehetünk arra is, hogy egy-egy fickó megbízásait sorban teljesítjük – bevallottan a Rockstar játékai szolgáltatják a dramaturgiai mintát a Prototype 2-nek.

Fő tennivalóink azonban nem változtak sokat: egy rendkívül erős karakterrel kell rendet vágnunk a ránk vadászó tömegek között. Harcolunk egyfelől a Blackwatch kommandóval, a hadsereg maradékával, illetve a vírus által gyártott lényekkel – kicsikkel és nagyokkal egyaránt. Utóbbi jelzőt komolyan lehet venni, a Behemót névre hallgató lény vagy tíz emelet magas, és ez még nem is a menazséria legcolosabb tagja. Ugyanúgy küzdhetünk majd helikopterek és tankok ellen, mint az első részben, de akár ökölharcra is válthatunk, ha éppen úgy esik jól.

Maga a harc kicsit tanult az Arkham Asylumtól: a játék itt is jelzi majd, hogy ellenfeleink mire készülnek, így ennek megfelelően alakíthatjuk taktikánkat. Nem kell persze olyan lassú bunyóra, ikonokra gondolni: mindössze arról van szó, ahogy valamilyen grafikus vagy audioeffekt elárulja, hogy mi a ránk leselkedő legveszélyesebb támadás. Az egyik szörny visítással jelzi, ha támadni készül, a rakétavetősök pedig pulzáló célzólézerükkel árulják el magukat – ilyen és ehhez hasonló megoldásokra kell számítani.

Szintén jól hangzik az a megoldás, hogy most már lehetőségünk lesz rögzített fegyverek használatára is. Ráadásul – hisz Heller az, aki – nem is csak egy helyből lövöldözhetünk: simán lekaphatunk egy gépágyút vagy légelhárító üteget valamelyik tankról, és azzal mészárolhatunk, amíg tart a lőszer. Sőt, helikopterekről is leszedhetjük levegő-föld rakétáikat, hogy aztán azokat személyesen állítsuk pályára. Ennél némileg kisebb hatású – de annál hangulatosabb! – fegyverként használhatjuk fel ellenfeleink „elejtett" végtagjait. Merthogy Heller pengéje nem egyszerűen öl, de szeletel is! Igaz, néhány ellenfelünket nem igazán hatja meg mindez, és ha kettőbe szeljük őket, akkor lehet, hogy csak megduplázztuk problémáink számát...

AZ EMBER NEM SZEMPONT

Elsőre meglepő a tény, hogy a Prototype 2-ben nem az első részben megismert Alex Mercerrel csaphatunk szét a gonoszok között, de ez több szempontból is aggályos lenne, például az sem teljesen biztos, hogy ő a jó vagy a rossz oldalon áll. A készítők elmondása alapján azért nem volt nagy dilemma a főszereplő leváltása: az ő szavaikkal élve a Prototype-ban a vírus a sztár, nem az ember, és még az sem elképzelhetetlen, hogy a jövőben más stílusú, de Prototype-alapú játékokkal is találkozunk majd.

> A játék a korlátlan hatalomra és erőre koncentrál, ezeket a teljes szabadsággal kombinálva durva végeredményt kapunk

GENEZIS

Nem véletlenül mondja el Matt Armstrong designdirektor, no meg a többi fejlesztő is minden adódó alkalommal, hogy ez a játék az erőre, a hatalomra koncentrál – igazuk is van. Persze ez a fejlesztő Radical DNS-ébe van írva: már régebbi Hulk-feldolgozásuk is óriási erőt és szinte teljes szabadságot adott a játékosoknak, a Prototype pedig erre pakolt rá még néhány lapáttal. Levegőből lekapott helikopterek, saját ágyújukkal rommá vert tankok, elhajított autókkal vagy testünkből kinőtt csápokkal szétlapított katonák szegélyezték utunkat az első részben, arról nem is szólva, hogy Mercer hatalmasakat ugrott, repült, és ha kellett, bárkinek az alakját is felvette. Hellerben ugyanaz a koktél dolgozik, így minderre ő is képes lesz (az alakváltással kapcsolatos kérdésekre senkinek nem válaszoltak a fejlesztők, így az az egyetlen kérdőjel), csak éppen más stílusban. Az azonban mindenképp egy fontos fejlődés, hogy ezúttal minden képesség fel lesz vezetve,

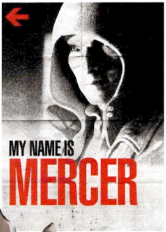
CSAK EGY MARADHAT

JAMES HELLER

A Prototype 2 főhőse, az amerikai hadsereg őrmestere. Az Afganisztánban töltött kétéves bevetése után tér haza otthonába, New Yorkba, ahol kiderül az addig előle eltitkolt tény: feleségét és kislányát első kitörésekor elemésztette a Blacklight vírus. Alex Mercer, aki megbízható segítőt keres, akarata ellenére beoltja a véréből és a vírusból kevert koktéllal, őt magát is mutánssá változtatva.

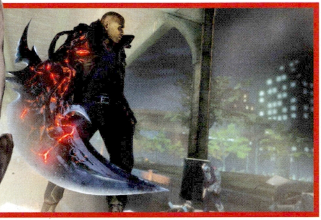
ALEX MERCER

Az első Prototype főhőse, aki egy Gentek laborban amnéziásan, de szuperképességekkel ébred. A rendkívül kusza történet során kiderül, hogy korábban maga Mercer szabadította el a vírust, amikor a Blackwatch egy genetikai kutatás minden résztvevőjét eliminálta – az akkor még doktorként dolgozó Mercer végső elkeseredettségében egy New York-i metróaluljáróban indította útjára a fertőzést...



el lesz magyarázva, nem lesz olyan, mint az első rész egy legendás jelenetében, amikor egy főellenség legyőzése után 23 (!) képesség nyílt meg egyszerre, és egy-egy rövidke szöveges leírással tájékozódhattál csak, hogy melyik mire is jó, hogyan kell előhozni... Persze nemcsak a régi megoldásokra támaszkodhatunk, lesznek teljesen új képességek is, az egyik új skill-család például pókemberes hálóvetéshez hasonlatos. Ezekkel ugyan lengedezni nem lehet, viszont ellenfeleinket mozgásképtelenné tehetjük, távolról sorozhatjuk, vagy éppen hatalmas robbanást idézhetünk elő velük.

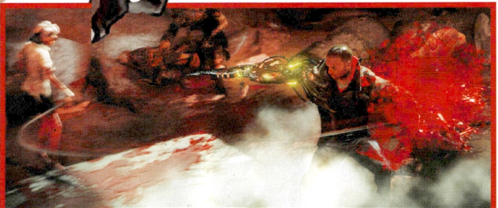
Az első rész ugye a klasszikus utat követte: tapasztalati pontokat kaptál, majd ezeket lehetett elkölteni egy boltban új képességekre, bónuszokra. Most kicsit organikusabban lesz mindez megoldva: a központi küldetések egy-egy fix képességet nyitnak meg, melyek általában nélkülözhetetlenek a sztori továbbvitele szempontjából, a rengeteg opcionális küldetéssel pedig extra skillek nyithatók meg. A másodlagos missziók közül is kiemelkednek a már említett föld alatti fészkek: ezek a játék talán legkeményebb csatáit hozzák, de a jutalom is hatalmas lehet. Hatalmunk nem csak abban nyilvánul meg, hogy óriási csápokat vagy pengéket növesztünk testünkön, hanem kisebb, de sokkal változatosabb mutációkon is átmehetünk. Ezek a Fallout-sorozat perkjeihez hasonló bónuszok, és egy-egy opcionális ellenfél kinyírásával szerezhetjük meg őket. Ehhez előbb meg kell szerezni egy Blackwatch ügynök laptopját, majd az ebben talált vérdíjakra mehetünk rá – ezek lehetnek különösen vad szörnyek, renegáttá vált katonai szakaszok, vagy éppen klasszikus bűnözői csoportok. Érdekes lesz a tájékozódás is: a régi, mindent pontosan kijelző radar helyett Heller egy szonárszerű képességgel rendelkezik. A hullámok visszacsapódnak a célpontról, és nekünk ezt a jelet kell követni.



ÚJ KOR

A Radical büszkén állítja, hogy új grafikus motor dolgozik a Prototype 2 alatt, de megvalljuk, ennek oly sok nyomát egyelőre nem látjuk. A grafikus design tökugyanaz, a képességek hasonlóan festenek, és az eltérő zónákból sem láttunk még annyit, hogy fel tudjuk mérni, hogy tényleg változatosabb-e a táj. Egy téren azonban látható a fejlődés: amint erősödünk, Heller teste is úgy változik. Egyre testesebb lesz, a mutáció egyre jobban kiütközik rajta, és amikor fejlesztjük egy fontos képességét – mondjuk csápjai erejét –, az nemcsak néhány statisztikát változtat meg, de alakját, sziluettjét is.

Az első Prototype nem volt kiemelkedő játék. Volt benne fantázia, voltak benne nagyszerű jelenetek, és maga a harc sem volt rossz (a repülésről nem is beszélve), de a teljesen kusza történettel és egyéb áttekinthetetlen dolgokkal sikerült mindezt elrontani. Hiába a nagy hatalom – ha ezt a színtiszta káosz veszi körül, akkor az élvezet távol marad. Ezt ismerték fel a Radical fejlesztői, és megpróbáltak rendet vágni a saját maguk által alkotott őrületben. Hogy ez mennyire sikerül, az csak 2012-ben derül ki – de az eddigiek alapján a szokásosnál nagyobb optimizmussal várjuk!



www.pcguru.hu/2061

» A hely és az alapok maradnak, de a cél és a lehetőségek változnak: a Prototype második része kemény bunyókkal fűszerezett korlátlan hatalomszimulátornak ígérkezik.

PRO

Az új főszereplő és az alaposabban átgondolt játékmechanika miatt talán elkerülhető lesz a monotonitás.

KONTRA

Nagyjából ugyanezeket az ígéreteket egyszer már mintha hallottuk volna.

Ha egy nem kifejezetten sikeres játéknak folytatása készül, akkor arra a mai profitorientált világban az ember akarva-akaratlanul is felkapja a fejét. Így van ez a 2007-es The Darkness második részének esetében is, aminek érkezését február elején jelentették be.

A Starbreeze Studios által fejlesztett, Xbox 360-ra és PS3-ra egyaránt megjelent The Darkness tényleg nem zavart sok vizet megjelenésének évében. Ugyan a szaksajtó kedvező, átlag 80%-os kritikákat közölt róla, a játékosok nagyobb tömegei nem kaptak rá, az eladások nem közelítették a valóban (anyagilag) sikeresnek mondható címek értékeit, a két nagy konzolon alig több mint 700 000 darabot értékesítettek belőle. Ez ugyan nem katasztrofális adat, de nem is komoly eredmény, s bár az elmúlt években voltak kisebb-nagyobb pletykák a második rész fejlesztését illetően, kicsit mégis váratlan volt, mikor a 2K Games februárban bejelentette, hogy még idén piacra dobják a folytatást.

MI FÁN TEREM?

A The Darkness a hasonló című Image Comics képregénysorozat alapján készült, és a sötét erőket birtokló fiatal bérgyilkos, Jackie Estacado történetét ültette át egy meglehetősen vérbő, helyenként brutális, már-már horrorszerű FPS-játékba. Ami kiemelte a programot a tucatlövöldék sorából, az a speciális játékélményt biztosító természetfölötti képességek tárháza volt. A misztikus erők a 21. szülinapján „találták meg" hősünket, és segítségükkel Jackie különféle sötét tulajdonságokat hívhatott segítségül az ellenfelek és a pályák leküzdése érdekében. Megidézhetünk sötét kis lényeket, gyilkolásra és rombolásra egyaránt alkalmas csápokat növeszhettünk, a sötétség segítségével csúszhattunk be ajtók alatt, intézhetünk el ellenségeket messziről, egy, a közvetlen közelében mindent beszippantó „fekete lyukat" is megnyithattunk, sőt, még misztikus fegyvereket is birtokolhattunk, amelyek erősebbek voltak minden más, a játékban található mordálynál – mert azért a hagyományos lövöldözésre is volt lehetőség bőven.

Persze hősünk túl erős lett volna, ha korlátlanul használhatja természetfeletti képességeit, így az erős fénnyel borított helyeken a sötét hatalom használhatatlanná vált. Ennek köszönhetően nemcsak hogy nem váltunk legyőzhetetlenné, de egy kis taktikát is be kellett vinni a játékba, folyamatosan figyelve, hogy a pályákon található fényforrások (melyeket egy-két lövéssel azért likvidálhattunk) nehogy keresztülhúzzák a számításainkat. Maga a sztori egy, a sötétség misztikumával megbolondított bosszútörténet volt, megspékelve a gonosz természetfeletti erők befolyása elleni küzdelemmel, s habár a cselekmény alapvetően lineárisan haladt előre, a fő szálat továbbgörgető missziók között lehetőség volt mellékküldetések bevállalására is, ami kicsit megdobta a játékmenetet.

ADATOK

KIADÓ
2K Games

FEJLESZTŐ
Digital Extremes

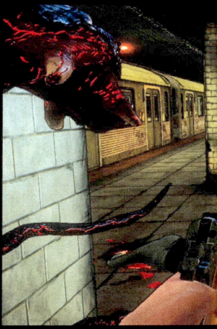
MŰFAJ
FPS

MEGJELENÉS
2011. Q4

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
60%

STÍLUSMINTA

The Darkness
2007 (2K GAMES)



Az előző rész tartalmából

A The Darkness első részében ismerhettük meg Jackie Estacadót, akit a 21. szülinapján az egyik New York-i maffiózó igyekszik eltenni láb alól. Hősünket ugyanekkor szállja meg a „sötétség", minek köszönhetően Jackie túléli az ellene elkövetett merényletet. Bár ő megmenekül, barátnőjét meggyilkolják, így Jackie duplán igyekszik bosszút állni az ellenségein, mindeközben pedig megismerkedik családja múltjával és a kapoccsal, ami a Sötétséghez köti őket.

Vérbő és sötét képregény-adaptáció, ellentmondásos főhőssel, durva képességekkel, cell-shading grafikával. PC-n is!

HOGYAN TOVÁBB?

Habár a folytatással kapcsolatban túl sok konkrétum még nem látott napvilágot, azért a fejlesztők igyekeznek ébren tartani a sajtó (és ezáltal a játékosok) figyelmét, s a lassan-lassan kiszivárgó információk alapján nagyjából már körvonalazódik, hogy mi vár majd ránk a The Darkness második részében.

Az egyik legfontosabb változás, hogy a folytatást már a Dark Sectort és a Homefrontot is jegyző Digital Extremes hegeszti, ami egyrészt azzal jár (figyelem, dobpergés), hogy a program megjelenik PC-re is, másrészt változik a játék alatt dolgozó motor, és ezzel együtt a külalak is. A The Darkness 2 nemcsak hogy szebb lesz, mint az elődje (mert hát ez mégiscsak evidens), de el is veti a „hagyományos" megjelenítési módot, helyette a manapság igen divatos, és az eredeti képregény vizuális világához sokkal jobban illeszkedő cell-shading grafikával keltik majd életre a The Darkness világát és szereplőit. Az első képek alapján a váltás mindenképpen a játék javára fog válni, azonban mivel mindannyian tudjuk, hogy a külalak nem minden, így át is térhetünk a játékmenetet érintő változtatásokra.

SÖTÉTSÉG, FOGD MEG A KEZEM

Az már tuti, hogy a Digital Extremes nem nagyon kíván változtatni az egyszer már bevált recepten, így az első részben megismert képességek jelentős része visszatér, ám ezúttal nemcsak hogy megidézhetünk magunk mellé kis lényeket, de lesz egy állandó kísérőnk is egy apró démon személyében, aki valami furcsa oknál fogva egy Union Jack egyenruhát visel, folyamatosan kommentálja majd (jó pár káromkodással megfűszerezve) a tevékenységünket, sőt, pofátlan módon még attól sem riad majd vissza, hogy alkalmanként levizelje az általunk elkaszált tetemeket. Azt még nem tudni, hogy milyen minőségben lesz ez a lény a segítségünkre (ha egyáltalán), az viszont már biztos, hogy ezúttal egyszerre is használhatjuk majd démoni képességeinket és lőfegyvereinket. Mindez valószínűleg csak valamiféle cifra irányítási metódussal lesz megoldható (főleg PC-n), de az esetleges nehézségekért bizonyára kárpótolni fog, hogy miközben két pisztollyal tüzelünk, az egyik sötét csápunkkal letéphetünk egy kocsiajtót pajzs gyanánt, míg a másikkal felnyársalhatjuk a váratlanul ránk rontó ellenséges elemeket.

Az elődben megismert minimális taktika is vissza fog térni, így akárcsak az első részben, a fény most is az egyik legnagyobb ellenségünk lesz, és a fejlesztők elmondása szerint pont azért lesz szükség a fegyverek és a sötét képességek együttes használatára, hogy akár párhuzamosan is felvehessük a harcot a képességeinket gyengítő fénnyel és az életünkre törő, ilyen-olyan gazemberekkel. A Digital Extremes a lámpák és egyéb fényforrások segítségével igyekszik elkerülni azt is, hogy a The Darkness 2 csak agyatlan hentelés legyen, így a pályák úgy lesznek kialakítva, hogy folyamatosan szükség legyen a fedezékek és a sötét foltok használatára.

ÍGÉRETES?

A The Darkness nem volt egy rossz játék a maga idejében, hozott egy kis színt az FPS-játékok műfajába, és most már csak abban kell bíznunk, hogy a Homefronttal egy kissé beégő Digital Extremes ne rontson a négy évvel ezelőtt megismert játékélményen. Az első jelek biztatóak, s habár van még jó pár sötét folt (az irányítás mikéntje, a történet) a fejlesztés háza táján, az mindenképpen örvendetes hír, hogy a The Darkness második része már tiszteletét teszi PC-inken is. Habár a Homefront összességében hatalmas csalódás volt, a portolás minőségét nem érhette panasz, így valószínűleg Jackie Estacado kalandjával sem lesz gond ilyen téren. Lesz viszont egy sötét hatalmakat birtokló antihős, brutális akció képregényes köntösben, és kellően komor hangulat. Jó kis egyvelegnek tűnik, így mi a részünkről kíváncsian várjuk a végterméket.

www.pcguru.hu/1982

»Egy nem túl sikeres, de alapvetően egyedi és szórakoztató, helyenként igen brutális FPS folytatása, amely a konzolok mellett ezúttal PC-n is tiszteletét teszi.

»BATE

PRO
Egy korrekt játék folytatása, érdekes újdonságokkal és frissített látványvilággal.

KONTRA
Egyelőre túl sok a kérdőjel, így ebből még bármi lehet. Jó is, rossz is.

HA EGY FANTASY-ZSENIKBŐL ÁLLÓ BIZOTTSÁG ÖSSZEÁLLNA, A KINGDOMS OF AMALUR LENNE AZ ELSŐ JÁTÉKUK, HISZEN AZ ELDER SCROLLS CSAPAT NAGY RÉSZE FEJLESZTI, A MODERN FANTASYT KIKÖVEZŐ R.A. SALVATORE ÍRJA, ÉS A SZOBROK, KÉPREGÉNYEK TERÉN KULTIKUS TODD MCFARLANE TERVEZI!

A SZEREPJÁTÉKOS ÁLOMVÁLOGATOTT

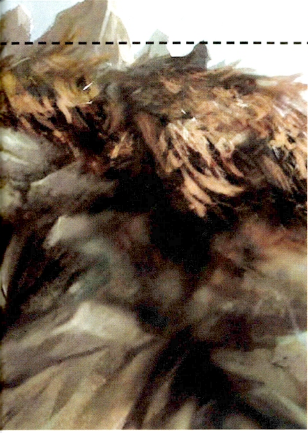
KINGDOMS OF AMALUR RECKONING

ADATOK KIADÓ EA FEJLESZTŐ BIG HUGE GAMES MŰFAJ FPS MEGJELENÉS 2012
STÍLUSMINTA THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION (2006, BETHESDA)

Pár éve úgy döntöttem, nem várom meg a lomtalanítást, és a nap közepén kihajítom az alsó fiókokból a már szó szerint egy évtizede ott porosodó gyerekkori játékokat. Már nem volt rájuk szükségem: a matchboxozásból kinőttem, a hosszú autótúrákon átsegítő műanyag logikai játékokra a legkevésbé sem voltam kíváncsi, a külföldi utakról kapott Batman, Superman, Jurassic Park figurákra már nem is emlékeztem, de ugyanerre a sorsra jutottak a felesleges, értékkel nem rendelkező, nagyon olcsó és nagyon silány mesekönyvek is. Kiszórtam az utcára, és nem néztem vissza – egy dologtól azonban mindmáig nem voltam hajlandó megválni. A kosaraskártyáktól.

Nem mondhatnám, hogy sok volt belőle, sőt, gyakorlatilag a tenyeremben elfért az a minitorony, amit az évek során sikerült összegyűjteni. A kilencvenes évek gyerekkorának szerves része volt – ha nem volt kosaraskártyád, nem voltál túl menő az általános iskola harmadik-negyedik osztályában. Jordan ekkor még vadul hajigálta a labdát, Pippen és Grant és Dennis Rodman maguk voltak a sportistenek. Ha nem a Chicago Bulls volt a kedvenc csapatod, akkor nagy eséllyel nem érdekelt az NBA, vagy annak az Orlando Magicnek szurkoltál, akit a Bulls több alkalommal se tudott megfogni. A Bulls és az olimpiai csapat volt a Dream Team, az aranyozott szegényű DT kártyák pedig a legféltettebb tulajdonom.

Manapság más kártyákat gyűjtenék, ha lennének: érett férfiak lennének rajta, természetesen talpig ruhában, a legtöbben az egészséges súlyhatár fölött, általában szemüveggel és dagadó



egóval. Játékfejlesztők lennének – azok, akik a Dream Teamhez hasonlóan meghatározták nemcsak a gyerekkorom, de a pályaválasztásom is. Gabe Newell a Half-Life miatt, John Carmack a Wolfenstein, a Doom és a Quake sorozatért, Hideo Kojima a Metal Gear Solidért, Sid Meier a Civilizationért. Ha lenne egy ilyen paklim, akkor 2012-ben nem egy emberrel, hanem egy játékkal bővíteném – a Kingdoms of Amalur lenne az, hiszen az maga a Dream Team: ha van a szerepjátékoknak több meghatározó szereplője, akkor az mind a Kingdomsot csinálja!

LOVAMAT EGY ORSZÁGÉRT

A nevek magukért beszélnek: Ken Ralston az Elder Scrolls sorozat legutóbbi két részét tervezte, Todd McFarlane a Spawn megálmodójaként és rettenetesen jól kidolgozott geek-játékfigurák létrehozójaként vált népszerűvé, R.A. Salvatorét pedig csak azok nem ismerik, akik soha életükben nem láttak sem fantasy regényeket, sem D&D szabálykönyvet. Ha ehhez hozzávesszük azt, hogy a csapat másik fele javarészt szintén a Bethesdánál húzta az igát a Morrowind és az Oblivion alatt, akkor már erős a gyanú, hogy a Kingdoms of Amalur nem egy egyszerű próbálkozás lesz a mostanság meglepően felkapott CRPG stílusban, hanem legendaírási kísérlet.

Hisz a Reckoning története gigantikus: a két játékra tervezett univerzumot R.A. Salvatore világnak és nem fejezetnek álmodta meg – az általa végzett munka és a feladat nagysága akkora, hogy rögtön 10 ezer évnyi (!) történelem alapozza meg a fantasy birodalmat, háborúkkal és harcokkal, birodalmakkal és uralkodókkal. A Kingdoms of Amalur ugyan ennek csak egy kis szeletét mutatja be, de a fontossága vitathatatlan: ez a kezdet.

KI AZ A SALVATORE?

Szinte esélye sincs annak, hogy nem hallottad még Salvatore nevét – ha lenne istensége a fantasy-nak, biztos, hogy Salvatore lenne az. Nevéhez vagy félszáz mű köthető, egymaga annyit tett a Forgotten Realms világért, mint senki más, az általa létrehozott Drizzt Do'Urden talán a földkerekség legismertebb elfje Legolas után. Nem idegen számára a játékvilág, hiszen történetei az Icewind Dale-ben és a Neverwinter Nightsban már visszaköszöntek, de az Amalur az első ténylegesen játékcentrikus projectje.

Nemcsak a világ, de a főhős számára is, hiszen nem túl gyakori alkalom, hogy valaki visszatér a halálból. Sőt, még soha sem történt meg: te vagy az első, akinek sikerült. Nem önként persze, az egyelőre ismeretlen körülmények között elhalálozott főszereplőt pár tucatnyi más hullával egyetemben lapátolja be egy túlbuzgó goblin abba a tömegsírba, aminek a teteje a föld felszínén, az alja egy katakomba mélyén van, a kettő között pedig egy misztikus kút, ami bárkit visszahoz az életbe – csak eddig még sohasem működött a folyamat. Eddig, mert minden jel arra utal, hogy élsz, a kalandod viszont csak most kezdődik – vajon ki ölt meg és miért?

EREDET

Az élet és a halál kérdése folyamatosan kísérni fog – nemcsak azért, mert kaptál egy második esélyt az univerzumtól, hanem azért is, mert a Reckoning világában mindenkinek van egy előre meghatározott sorsa. A végpontja a halál, de mi van akkor, ha valaki visszatér onnan? Mi lesz a sorsával? A mondás szerint annak mindenki maga a kovácsa, ez pedig rád és a karakteredre is igaz, mert bár a Reckoningban sodródsz az eseményekkel, de jó szerepjátékhoz méltóan te vázolod fel azt, hogy kivel is vágsz neki a kalandnak. A Reckoning négy fajt különböztet meg, ebből kettő embernek felel meg (az Almain és a Varani nép), kettő pedig az elfeket képviseli (Liosalfar és Dokkalfar). CRPG-ről lévén szó mindegyiknek megvan a szokásos előnye és hátránya, egyvalami viszont talán kissé meglepő lesz: nincsenek kasztok. Az előre meghatározott, mindig is rögzített szabályokhoz kötött karakterfejlesztés az Amalur fejlesztői szerint erősen limitálná a beleélést – ugyan ki tudná teljesen hitelesen átélni a világmegmentő szerepet,

ha nem fejlődhet úgy, ahogy csak akar? Ez persze nem jelenti azt, hogy ne lennének meg itt is a hagyományos sémák, azok viszont keverhetők. Szeretnél egy olyan karaktert, aki nemcsak tűzlabdákat ereget, de jól bánik a karddal is? Itt megteheted.

A három csoportra osztott skillrendszer leginkább a Torchlightot idézi – itt is abba a csoportba, arra a képességre rakod a szintlépéssel szerzett pontokat, amelyikbe és amelyikre csak akarod, így a varázslat, a közelharc és a fizikai tulajdonságok folyamatos javításával olyan kasztot keversz ki magadnak, amilyet csak szeretnél. Hogy az általad választott képességek mennyire hatékonyak, az már az első harcban el fog dőlni, na meg az utána jövő, nagyjából négymilliárd összecsapásban is, hiszen az Amalur központi eleme természetesen a folyamatos, véget nem érő küzdelem a nem túl barátságos lényekkel. Úgy, ahogy eddig még nem nagyon láthattad.

Igaz, ez kissé csúsztatás, hiszen a Reckoning semmilyen forradalmi ötlettel nem rukkol elő e téren, viszont úgy kezeli a harcot, ahogy szerepjátékok ritkán szokták – látványos és intenzív összecsapásként, ahol a láthatatlan kockadobások és a statisztikákból eredő győzelmi esélyek nem feltétlenül fontosabbak annál, hogy maga a kardpárbaj is jól nézzen ki. Ugyan ki ne emlékezne az Oblivion suta animációira, a nagy csapásokat hátrálással kikerülő mozdulatokra, vagy a japán szerepjátékok sokak számára monoton, körökre osztott küzdelmeire? Az Amalur úgy kerüli el a hibákat, hogy már a kezdetekkor nagy hangsúlyt fektet arra, hogy a küzdelmek ne csak az erőfitogtatásról, de a stílusról és a változatosságról is szóljanak. Ha a God of War, a Diablo, a Fable és az Elder Scrolls sorozat szerelemgyereket szülne, akkor a Reckoning lenne az. Utóbbiból itt vannak a képességek, a középső kettőből az intenzitás, az elsőből pedig az a balettet idéző kecsesség, amivel áthatol a penge a bőrön, felhasadnak a belső szervek, kiloccsan a vér. És mindehhez egyetlen gomb is elég.

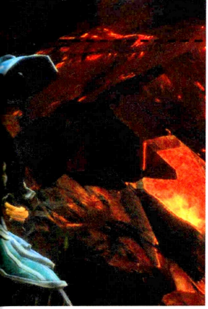
Szörnyekben és ellenfelekben nem lesz hiány – a gyönyörű környezetben berendezett helyszínek hemzsegnek az ott megbúvó legendás szörnyektől

EGYEZZÜNK KI EGY DÖNTETLENBEN

Peter Molyneux már a Fable II idején is arról beszélt, hogy túlságosan bonyolult a szerepjátékok harca, és sokkal kevesebb eszközzel is el lehet érni ugyanazt az eredményt – a Reckoning fejlesztői ebből pedig tanultak is, hiszen itt egy gomb is elég a támadáshoz – annak intenzitása, hossza és ereje attól függ, hogy mennyi ideig is nyomod le azt. A küzdelmek rendkívül pörgősek, ráadásul meglepően látványosak is: az ütések, szúrások és vágások tényleg landolnak a testeken, a kalapács hihető erővel csap le, a varázsló botjából ténylег gigantikus lángcsóvák csapnak ki. A különböző fegyverek ráadásul keverhetők is, a két eltérő, előre eltárolható összeállítás folyamatos váltogatása – akár egy kombó közepén is – rendkívüli eredményekhez vezet: egy gyors vágás utáni erős kalapácsütés szinte bárkit le tud dönteni a lábáról. A kegyetlen küzdelmek lezárása nem minden esetben ér véget egy-egy nagyobb ütéssel, sok alkalommal előjönnek bizonyos Fate-shiftnek nevezett jelenetek, olyan, leginkább a Mortal Kombatot idéző kivégzések, amik valamilyen úton-módon megváltoztatják a sorsod, miközben ördögien megkoreografált módon adod be az utolsó, halálos csapást a padlóra küldött áldozatodnak. Ráadásul az Reckoningban ez az erő és intenzitás a mágusoknak is kijár, ők az azonnali teleportáció révén bármikor elmenekülhetnek a közvetlen veszély elől, hogy a távolból szórják a tűzlabdákat és a villámokat, a meteoresőt vagy az olyan, hosszan sebző és távolról egy gigantikus robbanássá formálható átkokat, mint a lávabomba. A küzdelmek sosem válnak kaotikussá, sőt, néha még taktikázást is igényelnek, amiről elsősorban az ellenfelek gondoskodnak. A medúzaszerű banshaen például olyan tojásokat szór ki magából, melyekből apró és agresszív lények jönnek elő, így egyáltalán nem mindegy, hogy melyiket is tünteted el először a csatatérről. Habár a harcrendszer inkább idéz egy pörgős akciójátékot, mint szerepjátékot, de téved az, aki azt hiszi, hogy a nyers erő mindenen átsegíti – a folyamatos fejlődés és az egyre több képesség nélkül bizony komoly bajba kerülhet az ember, a jól felépített karakter és a tapasztalati pontok haszna a gyakorlatban és nem nehezen értelmezhető táblázatokban mutatkozik meg.

A harcrendszer annak ellenére ígéretes, hogy sikeres használatához elég lesz egyetlen gomb

Ha vége a küzdelemnek, jöhet a gereblyézés – loot mindenek felett! A Reckoning nagyon bőkezűen bánik az ellenfelekből kihullott tárgyakkal: a véletlenszerűen generált fegyverekből, pajzsokból és egyéb kiegészítőkből közel kétmillió (!) variáció fordulhat elő, így szinte lehetetlen két különböző kaland során pontosan ugyanazt a fajta lootot megtalálni. Mivel ez hatalmas mennyiség, itt is nagyon



A Big Huge Games a nevéhez illő játékot készít: az eddig sokat nem mutató csapat 2012-re tervezett KoA:R című nagy dobása hatalmas bejárható területet, epikus történetet és sok-sok órányi kalandot ígér

Első pillantásra minden nyugodt – az ilyen helyszínek tartogatják a legnagyobb bulikat

fontos a hozzánk került dolgok rendszerezése – az azonnal elérhető inventory, a hasznos mini-menük révén gyakorlatilag bárhol és bármikor gyors információ nyerhető ki a kiszemelt tárgyról, így gyorsan eldönthető, hogy van-e értelme megtartani vagy használni a frissen talált cuccot, vagy mehet a legközelebbi városban lévő kereskedő hátizsákjába.

MÁS-VILÁG

A bejárható terület gigantikus, az MMO-kat idéző felépítés miatt a Reckoning világa öt nagyobb területre oszlik, klasszikus fantasy témákra bontva – a kis patakokkal szegélyezett erdő, a dohos és koszos katakombák vagy épp a hatalmas szobrok övezte ősi romok éppen annyira mindennaposak, mint bármelyik kidolgozott világban. Ráadásul a mozgástér nem kötött, oda mész, ahová csak akarsz, azt csinálsz, amit csak akarsz. És lesz is mit bőven, mellékküldetésből, elrejtett kincsesládákból, felfedezésre váró területekből és dungeonokból annyira sok van, hogy akár játékórák százait is eltöltheted, mire keresztül-kasul bejársz mindent. Ráadásul itt olyan dologgal is találkozhatsz, amiről manapság már-már a szerepjátékok is elfeledkeznek: színekkel. A magas fűvel, bokrokkal megpakolt mező mélyzöldje, a hófödte hegycsúcsok intenzív fehér kisugárzása, a vízről visszaverődő napfény kékes sugara mind-mind egy olyan világot mutatnak meg, amely nem fél a helyén kezelni a tájait. Ennek persze logikusan megmagyarázható oka is van, a Reckoning fejlesztői bevallottan egy olyan világot akartak létrehozni, amit lehet szeretni, és amihez lehet kötődni, hiszen kinek lenne igazán kedve megmenteni azt, ha egyáltalán nem izgalmas vagy hihető? Ehhez hozzájönnek az olyan, mára már alapvetőnek számító funkciók, mint a dinamikus napszakváltás, vagy a városokban lévő NPC-k hitelesnek tűnő napirendje. Az ehhez passzoló interfész, a kijelzők és a menürendszer pedig pont annyira egyszerű és átlátható, hogy a lehető legkevesebbet vegye el a tényleges játéktérből, teljes pompájában mutatva be az Amalur birodalmait.

A felfedezés a történet szempontjából is fontos, de gyakorlati haszna is van, hiszen ennek révén juthatsz jobb felszereléshez és a túléléshez nélkülözhetetlen kiegészítőkhöz. Növényekhez az alkímia kihasználásához, fémhez és érchez az új fegyverek létrehozásához és a régiek karbantartásához, vagy olyan gyémántokhoz és gyöngyökhöz, melyeket egy-egy kardba, íjba vagy varázsbotba ágyazva juthatsz extra képességekhez. Kevesen tudnak ellenállni egy égő kardnak, főleg, ha a markolat a kezedben, a penge pedig az ellenfél testében van!

Persze mit sem érne mindez, ha nem nézne ki igazán jól, és bár az első képek alapján az Amalur egyelőre nem tudja megütni a májusi Witcher 2-t, de 2012-es megjelenéséig még van elég ideje ahhoz, hogy ezen a téren is beérje addigra már a piacon lévő riválisait. Az idő nem sürgeti, hisz már vagy másfél éve bejelentették, de a márciusi GDC volt az első alkalom, hogy a fejlesztőkön kívül más is láthatta a játékot. A fejlesztők hozáállása mindenesetre egészséges: a Blizzard-féle minőségpolitikát választva csak akkor hajlandóak véglegesnek mondani az Amalurt, ha már nemcsak szép és tartalmas, de megfelelően összehangolt és mindenkinél jobb is lesz. Olyan emberekkel a fedélzeten, mint Salvatore, McFarlane vagy Rolston, aggódni talán senki sem fog, főleg nem a kiadással megbízott Electronic Arts – vannak annyira profik és tapasztaltak, hogy várjanak. Elvégre talán egy legenda van születőben!

AMALUR MMO?

A Reckoning nem az egyetlen, az Amalur világában játszódó játék – a 38 Studios itt csak producer, viszont az MMO-projectben már játékfejlesztőként működnek közre. A masszívan online szerepjátékról gyakorlatilag semmit sem tudni, azon kívül, hogy jó pár ezer évvel a Reckoning után játszódik, és az itt elsőként működő feltámasztókúttal magyarázza meg a bármikor, bármennyiszer feltámadó játékosokat. És gyakorlatilag ennyi – a WoW, az Old Republic és a Titán mellett bizony nehéz dolga lesz!

www.pcguru.hu/1973

» A hihetetlen névsor a készítők listáján már elég ahhoz, hogy közelebbről is megvizsgáljuk a Kingdoms of Amalurt, 2012-ig pedig egy új RPG-mérföldkő is lehet a dologból.

PRO	KONTRA
Hatalmas, élő világ, rejtelmekkel és legendákkal teli történelem, szörnyek és hősök – mi kell még?	Grafikailag azért van még hova fejlődni, hiszen ami most szép, az 2012-ben kevés lehet.

ADATOK

KIADÓ
Piranha Bytes
FEJLESZTŐ
Deep Silver
MŰFAJ
RPG
MEGJELENÉS
2011(?)
KÉSZÜLTSÉGI SZINT
70%

STÍLUSMINTA

Risen
2009 (DEEP SILVER)

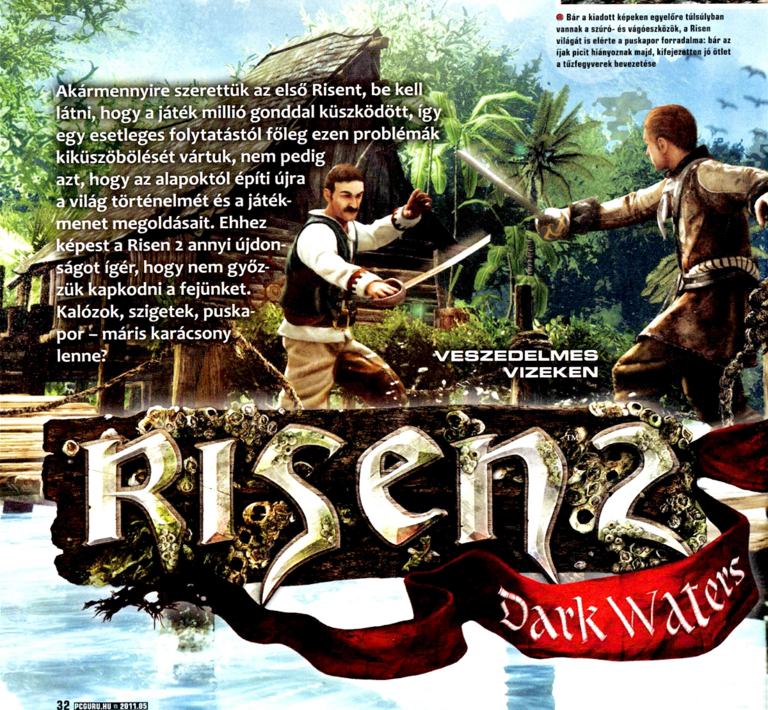
Arcania: Gothic IV
2010 (JOWOOD)

Bár a Risent sokáig megváltóként várták a PC-s szerepjátékok rajongói, és bár tény, hogy a felszín alatt egy remek programot rejtett a kismillió bug, az alkotás sokszor szinte játszhatatlanul sok hibát produkált, így kissé keserédes emlékként maradt meg. Ezzel szemben viszont úgy néz ki, hogy elég sokat eladtak belőle (pedig nem sokkal a Dragon Age: Vérvonalak előtt jött, ami RPG-fronton kész öngyilkosságnak tűnik), mert a Piranha nemrég bejelentette a folytatást, és most kivételesen nem kell rögtön fanyalogni: a Risen 2 már első nekifutásra is egészen rendhagyó szerepjátéknak tűnik. Lesz itt kérem szépen kalózkodás, világmegmentés, trópusi szigetvilág, mindezt pedig a Cryteket megszégyenítő minőségben tárja elénk a saját fejlesztésű grafikus motor, hadd fájjon a The Witcher 2 fejlesztőinek feje... Túl szép, hogy igaz legyen?

SZIGETELÉS

Na jó, ne legyünk ennyire negatívak, inkább fogadjuk el, hogy a Risen 2 a Piranha Bytes bocsánatkérése a félkész első rész miatt. A német srácok ugyanis minden olyat igyekeznek belegyömöszölni a folytatásba, ami elősegítheti a rajongók nyálelválasztását, kezdve a történettel, ami a csapat hagyományaitól eltérően – már-már hihetetlen módon – nem (!) egy amnéziás hőssel nyit a semmi közepén. Épp ellenkezőleg, a Risen 2 főszereplője az első felvonás névtelen hérosza, aki miután megmentette a szigetet a gonosztól és megszerezte magának azt a szép kis szemtapaszt, amire már az intró óta vágytunk, afféle alkoholista hobóvá avanzsált. Ez persze nem csoda, hisz az első rész befejezése miatt a titánok eléggé berágtak az emberiségre, s most módszeresen irtanak bennünket, kegyetlen lelkiismeret-furdalást okozva ezzel

Bár a kiadott képeken egyelőre túlsúlyban vannak a szúró- és vágóeszközök, a Risen világát is elérte a puskapor forradalma: bár az íjak picit hiányoznak majd, kifejezetten jó ötlet a tűzfegyverek bevezetése



Akármennyire szerettük az első Risent, be kell látni, hogy a játék millió gonddal küszködött, így egy esetleges folytatástól főleg ezen problémák kiküszöbölését vártuk, nem pedig azt, hogy az alapoktól építi újra a világ történelmét és a játékmenet megoldásait. Ehhez képest a Risen 2 annyi újdonságot ígér, hogy nem győzzük kapkodni a fejünket. Kalózok, szigetek, puskapor – máris karácsony lenne?

VESZEDELMES VIZEKEN

Egészen fura fordulatot vesz a csirkékkel ápolt kapcsolatunk – vajon ez is a Fable hatása?

karakterünknek. Bár a sztori nagy valószínűséggel arról szól majd, hogy felvesszük a kesztyűt a fajunkat veszélyeztető szörnyetegekkel szemben, a Piranha Bytes mélyen hallgat a részletekről, és még az olyan apróságokról sem hajlandó beszélni, mint a történetvezetés vagy a mellékszereplőkkel kapcsolatos interakciók.

Róluk egyébként már tudni ezt-azt, például hogy lesznek visszatérő karakterek (Patty rátalál az apjára), és hogy a Risen 2-nek is meglesz a maga mentora, aki ez esetben egy vuduban járatos boszorkány lesz (enyhe Monkey Island-szagot érzek). A sztori összesen négy helyszínen zajlik majd, melyek közül három sziget lesz, ráadásul ezek mindegyike olyan, ami teljesen eltér majd egymástól, legyen szó flóráról, faunáról, méretről vagy akár éghajlatról. Ezt úgy képzelhetjük el, hogy az egyik terepen szárazság uralkodik, míg a másikon folyton esik az eső, a harmadikon pedig hideg van és havazik – ez persze még csak nyers spekuláció, de bizonyára nem véletlen, hogy ennyire kihangsúlyozták az eltérő szigeteket a sajtóanyagok.

HULLÁMTÖRŐK

Feltűnhetett, hogy fentebb négy helyszínt neveztem meg, de csak háromról beszéltem. Ennek oka, hogy a negyedik maga az óceán, ami körülveszi a Risen 2 szigetvilágát. A fejlesztők szívesen hívják „valódi kalóz-RPG"-nek a programot, amiből következik, hogy a kalózkodás, és úgy összességében a hajósok élete komoly szerepet vállal a játékmenetben. Kár, hogy ennek mikéntjéről szintén hallgatnak a németek. Bár annyit viccesen megjegyeztek, hogy a hajókázás több lesz egy töltőképernyőnél (utalva ezzel a The Elder Scrolls sorozatra), azt, hogy lesz-e saját hajónk, nem árulták el, noha elég valószínű, hogy igen, s a titkolózás ez esetben árulkodóbb egy sajtónyilatkozatnál. A tenger egyébként szintén ködbe vész, de elég esélyes, hogy lesznek tengeri szörnyek és vízi mellékküldetések, sőt, idővel megnyílik a gyorsutazás lehetősége (valószínűleg teleportkövekkel), szóval onnantól kezdve a hajózás kifejezetten a küldetések reszortja maradhat. A kalózok egyébként új frakcióként képviseltetik magukat, akikkel a banditákat váltják le, azaz tulajdonságaikat tekintve most is egy öntörvényű, erőszakos és kiszámíthatatlan csoportosulással van dolgunk, az ilyen embereknél pedig igen gyakran jutnak szóhoz a fegyverek, s ez most sem lesz másként, köszönhetően a fejlesztett harcrendszernek, melyről a Piranha – meglepő módon – szintén nem volt hajlandó részleteket elárulni.

Azt tudjuk, hogy az évek múltával megjelentek a lőfegyverek, azaz a Fable-höz hasonlóan itt is eregethetjük majd a puskaporfelhőket, az íjak pedig annak rendje és módja szerint eltűnnek a repertoárból, lesznek helyettük pisztolyok, puskák, minden, mi szem-szájnak ingere. Ezenfelül kapunk mágiát és közelharcot, maga a küzdelem pedig a realitás irányába mozdul, de hogy ez alatt mit kell érteni, szintén titok maradt. Bízzunk azért benne, hogy jól sülnek el a változtatások, és hogy a harcról csak azért beszélnek ilyen keveset a srácok, mert félnek, hogy elköpik az esetleges tengeri csaták lehetőségét.

NAPFÉNYES TENGERPART

Bár a Piranha Bytes nem ismerte el hivatalosan, a képek láttán eléggé valószínű, hogy a Risen 2 az első rész alatt is dohogó Genome grafikus motor átdolgozott változatát használja. A látvány egyébként hihetetlenül szép, azon szerencsések, akik látták futni a játék pre-alpha verzióját a GDC-n, esküsznek rá, hogy az „impozáns" szó a legkevesebb, amit használni érdemes. A fények és a víz csodálatos kivitele mindenesetre már az előzetes screenshotokon is szemet gyönyörködtető, s ha minden jól megy, a már kétéves engine-nek hála a gépigény sem lesz az egekben. Persze vannak még kérdések dögivel, például hogy pontosan mikor jön a játék, hisz bár „valamikor 2011-ben"-t ígértek a fejlesztők, a korai stádium miatt nem lennénk meglepve, ha csak jövő ilyenkor tehetnénk rá a mancsunkat. A fejlődés marad ugyanolyan, mint az első részben, csak a karakter személyre szabhatósága javul egy kicsit, új RPG-elemekről (fejlődő hajó vagy felszerelés) pedig nem érkeztek információk. A Risen 2 eddig egyébként igen jó játéknak tűnik, és biztató, hogy az első rész igénytelen Xbox 360 változata után a srácok egy külső csapatra bízzák a portolás munkálatait. Ez viszont még nem garantálja, hogy a játék bugmentes lesz, márpedig a programhibák a Piranha Bytes munkáiban már annyira fontos hozzávalók, mint kakaóhoz a tej. Pedig e hagyománnyal azért ideje lenne szakítani...

Bár félő, hogy a sok változtatás a hibák számát is megsokszorozza, a Risen 2 a legszebb RPG-hagyományokat hozhatja vissza

Ha leszáll az éj

A fejlesztők igen komolyan veszik a dinamikus napszakváltást, de ezúttal a látvány változása mellett más meglepetés is vár ránk. Ahogy a valóságban sem azok az állatok aktívak éjjel, melyek nappal is, ezt a körforgást eztán a játékban is tapasztalni fogjuk, lévén éjszaka egész más kreatúrák lepik el a pályákat. Gondolom, mondanom sem kell, mennyire dobja ez meg az esetleges vadászatos mellékküldetések változatosságát, mint ahogy az egész játékra kihatással lesz, hisz el kell döntenünk, hogy az épp aktuális questre mikor és milyen felszereléssel a hátunkon érdemes elindulni.

www.pcguru.hu/2105

» Roppant impozáns fejlesztés, az viszont, hogy a készítők milyen kevés információt osztottak meg velünk, a jövő homályába tolja a játékot. Pedig elvileg idénre terveztik.

»CHOCHO

PRO	KONTRA
Hihetetlenül részletes új világ, az ígéretek szerint 60-80 óra játékidővel.	Nagyon sok dologról hallgatnak a fejlesztők, és még a megjelenés sem tiszta.

HUNTED
THE DEMON'S FORGE

[ÍRTA BP]

Van abban valami megkapó, hogy Brian Fargo, a fantasy játékok atyja (a '90-es években a szerepjátékok fellegvárának számító Interplay alapítója is volt egyben) az ezredforduló tájékán saját stúdiót alapít, hogy bebizonyítsa: van még igény kemény- és színvonalas taktikai fantasy játékokra. A próféta The Bard's Tale újrafeldolgozása után 2011-ben ismét elénk járult, hogy elhozza nekünk stúdiója legújabb gyöngyszemét, a Hunted: The Demon's Forge-ot.

ADATOK

KIADÓ
Bethesda Softworks

FEJLESZTŐ
inXile Entertainment

MŰFAJ
RPG

MEGJELENÉS
2011. 06. 03.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
85%

STÍLUSMINTA

Gears of War
2007 (MICROSOFT)

Múlt hónapban sikerült a Bethesda invitálásának köszönhetően egy kellemes délutánt eltöltenünk egy londoni elit hotel kifejezetten erre a célra berendezett privát aulájában, ahol az inXile Entertainment szinte összes vezető fejlesztője körülöttünk tüstènkedett, hiszen ezúttal személyesen is kipróbálhattuk a játékot, először egyedül, majd kooperatív módban is. Ugyan a tavalyi Gamescomon már volt egy kipróbálható pálya, de az még nagyon korai változat volt, ez pedig szinte a végleges.

FURCSA PÁROS

Eleinte minden reménykeltően indul: két bérgyilkos szeli a vidéket, egy kopasz, tesztoszterontól duzzadó harcos (Caddoc) és a teremtő által biztonságos légzsákokkal ellátott E'lara. A kampánymódban kettejük közül kell választanunk (dönthetünk az észérvek mellett, vagy hallgathatunk a – khöm – szívünkre is), de akkor sincs veszve semmi, ha nem a megfelelő harcosra esett a választásunk, hiszen a játékban elhelyezett speciális pontoknál akár ki is cserélhetjük az irányított felet (amire egyébként eltérő tulajdonságaik miatt szükségünk is lesz). Caddoc izomerejének köszönhetően főképp a közelharcokban fog jeleskedni, ott is kétkezi szerszámokkal, mint például hatalmas buzogányokkal, pallossal és egy önvédelmi pajzzsal. E'lara ezzel szemben számszeríjának köszönhetően főképp a távoli célokra lesz jó hatással, és nem utolsó sorban varázserejének köszönhetően kitűnően tudja majd tápolni mind saját magát, mind Caddocot a csata hevében.

A hármas számú Unreal motor külső nézetből láttatja az eseményeket, így gyakorlatilag megfelelő távolságból nyílik rálátásunk a harci szituációkra – bár helyenként sajnos ez hátulütője is a dolgoknak, hiszen akár egyedül, akár párban játszunk, helyenként képesek leszünk nagy távolságra elbarangolni a társunktól, és ilyenkor semmilyen indikátor nem jelzi majd, merre jár a másik (még minitérképes megjelenítés sincs). Az egyetlen támpont az a vezérfonal, amit az egyik gomb lenyomására csalhatunk elő – ezzel gyakorlatilag a program egy impulzust küld arról, hogy milyen irányba is induljunk. Az első néhány terület frusztrálóan zárt és kicsi volt, nagyon kevés lehetőséggel, itt nem is volt gond, ha elcsatangolt a harcostárs, de a helyzet a későbbiekben az ellenkezőjére váltott, és hatalmas útvesztőkben barangolhattam, míg ráleltem a partneremre.

A hatalmas bejárható táj csábító, de valójában csak a több ellenfél miatt volt rá szükség...

A befuccsolt rablás

Engedd szabadon a fantáziád, és merengj el hogy a GTA sorozat a '70-es évek San Francisojában? Az inXile megtette, olyannyira, hogy HEIST néven 2007-ben tervezték piacra dobni a nagy bankrablások, és autósüldözések hangulatát felidéző játékot. Két börtöntöltelékkel a főszerepben a bankrablásokon kívül sztriptízbárokba járhattunk volna, fegyvereinkkel járókelőket rabolhattunk volna, illetve feltörhettük volna minden idők legbonyolultabb széfjét. A feltételes mód azonban sajnos mindent elárul: a kiadói teendőket ellátó Codemasters végül elállt a játék megjelentetésétől, így már soha nem tudjuk meg milyen élmény lehetett volna belőle...

Bár elméletileg a férfi karakter, Caddoc a közelharcra kiképzett ember, azért a hölgy sem esik kétségbe, ha alkalomadtán nem íjpuskával kell osztani a halált...

A történet középpontjában Caddoc látomásszerű víziói állnak: a harcedzett fejvadász lépten-nyomon egy lengén öltözött szirénnel álmodik, ami még érthető is lenne, ha nem társulna mellé egy óriási bölényszarvakkal felvértezett sárkánycsontváz. Kisvártatva azonban kiderül, hogy az álmok néha tényleg valóra válnak: a bögyös szirén, Seraphine (Lucy Lawless, a Xena, vagy a Battlestar Galactica sztárja szinkrontolmácsolásában) megjelenik, és hőseinket bizonyos halálkövek felkutatására buzdítja.

VAKLÁRMA

A történet nagyjából ettől a ponttól kezdi komolyan venni magát, és itt teljesedik ki igazán a Fargo-istálló víziója: hatalmas, képzelet szülte tájakat varázsol elénk a stúdió, szinte teljesen bebarangolható puzzle-, és harci elemekkel (rejtett folyosókkal), és persze az elmaradhatatlan mágiával. Ez utóbbi elengedhetetlen kelléke lesz majd különös párosunk repertoárjának, ugyanis nemcsak nyers erővel vehetik fel a küzdelmet a mitologikus lények ellen, hanem akár fekete mágiával is szembeszállhatnak velük (számomra mindenképpen üdítő újdonságnak bizonyult, hogy a varázslatokat akár a fegyvereinkkel is összekombinálhatjuk, ezáltal halálosabb csapás). A képernyő tetején megjelenített kijelzőn tarthatjuk szemmel, hogy mennyi mana lapul még a tarsolyunkban.

Egy holland kollégával hozott össze a sors, akivel több tucatnyi rendezvénnyel, és jó pár évnyi játékos tapasztalattal a hátunk mögött közösen próbáltuk venni az előttünk álló akadályokat (a fejlesztők előzékenyen a legkönnyebb fokozatot ajánlották) – és itt következett a délután legcsúfosabb eseménye, mert be kell vallanunk, hogy borzalmasan leszerepeltünk... Egy középkori falura emlékeztető kastély előterében kaptuk meg az ukázt: mentsük meg a túlélőket, és győzzük le a hibrid élőlényeket. Az első pár ellenfél még nem is okozott volna gondot (ütöttük őket, ahol értük), de viszonylag kevés visszajelzés érkezett arról, hogy mennyi életerejük is maradt, mekkorát tudunk sebezni rajtuk, mitévők legyünk, ha elfogyott minden nyílvesszőnk, illetve hogyan is tudnánk feltölteni magunkat energiával, ha már botor módon addigra mindet elhasználtuk (és az elhalálozás esetén esedékes újratöltésnél sem töltődtünk vissza). Szóval a frusztrációnk csak nőttön nőtt, hiszen a búzatáblából ránk rontó, garmadányi gonosz már úgy szétkapott minket, mint foxi a lábtörlőt... Csak jólneveltségem okán nem dobtam el a kontrollert, hogy ennyire átgondolatlan, alultervezett irányítás és játékmechanika már rég fordult meg a kezeim között, szerencsémre azonban holland kiválóságunk megtette mindezt helyettem – felbőszítve ezzel a játék vezető fejlesztőit, akik ezután kénytelenek voltak személyesen demonstrálni, hogyan is kellett volna együtt kooperálnunk a túljutást illetően. Mint kiderült, a játékosok közötti kooperáció valódi tényező a harcokban is: mindkét karakter rendelkezik olyan elemekkel, melyek társunkkal együttműködve fejtik ki hatásukat igazán. Ezeket kell a megfelelő pillanatban a megfelelő ellenfelek ellen használni. Persze nem mindegy, hogy mit, mikor és hányszor – itt kezdődik a stratégiai szál bevezetése is, hiszen ahogyan fejlődünk, és tapasztalati pontjainkból különböző tulajdonságokat vásárolunk, észben kell tartanunk, hogyan fog ez működni ha ketten állunk majd a harctéren.

A játék nem igazán törődik a lelki nyugalmaddal – ha jó akarsz lenni, meg kell tanulnod a Hunted szabályai szerint harcolni

A Hunted: The Demon's Forge egy ízig-vérig keményvonalas szerepjáték, bődületesen részletesen megkreált világgal – sajnálatos, hogy az Unreal motor lehetőségeihez képest mégis megmaradt a külcsín a Gears of War típusú tömbelemeknél, és otromba tájépítő kockáknál. Nem tesz jót a játékos önérzetének az sem, hogy számtalan gomb és mozgáskombináció létezik - ha nem vagy észnél, könnyen elveszhetsz a lehetőségek tengerében (és az sem segít a dolgon túlságosan, hogy minimális visszacsatolást kap a játékos, akár tájékozódásban, akár aktuális küldetésről van szó). Ez ugyanakkor azoknak, akik már régóta hiányoltak egy olyan, akcióval fűszerezett RPG-t, ahol a nyers erő helyett az ész használata is szükségeltetik, maga lehet a kánaán. Persze a júniusi premierig hátralévő időben talán még beépítenek néhány apróbb finomítást, és csiszolnak a végeredményen is, mi mindenesetre az aktuális verziót nagyon megosztónak találtuk.

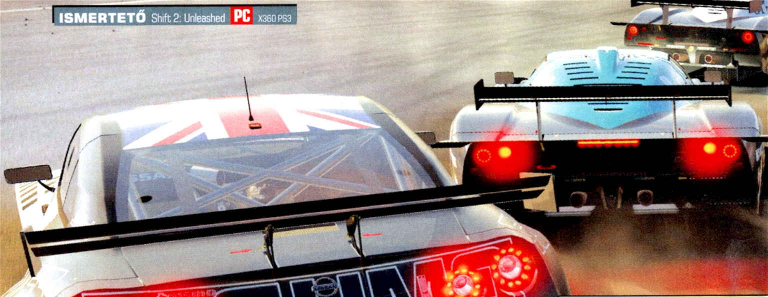
www.pcguru.hu/1897

» Hardcore RPG-nek készül, ennek megfelelően csak kevés kompromisszumot tartogat a nem annyira megszállottak számára. Ettől függetlenül van benne lehetőség dögivel.

»BP

PRO
Összetett, hangulatos, szerteágazó, igazi hardcore RPG gyöngyszem - osztott képernyővel!

KONTRA
Nincs annyi alkohol amitől szépnek látnád, ráadásul túlkomplikált a kooperációs irányítás is.



ISMERŐS JÁRGÁNNYAL ÚJ UTAKON

SHIFT 2 UNLEASHED

[ÍRTA KRYSS] **Alig másfél év telt el azóta, hogy az Electronic Arts bemutatta a Shift első részét. Az árkád és a szimulátor stílusok közé elhelyezett versenyjáték kivívta a szakma és a közönség elismerését, ezért egyáltalán nem volt váratlan a folytatás. A Shift 2 a korábbi epizód hibáit igyekszik javítani, és még néhány fontos újítást is sikeresen bevezet.**

A Need for Speed széria 2009 őszén érdekes irányvonalat vett, és meglehetősen fura módon a pályaversenyzés felé fordult. Mindenki számára meglepő volt ez a váltás, hiszen – bár igaz, hogy a sorozaton belül már korábban is voltak próbálkozások a realisztikusság irányába – messze nem volt tökéletes játék, viszont kellőképp fel tudta hívni magára a figyelmet, emellett bizakodásra adott okot, hogy ezentúl valóban minőségi címeket fogunk kapni. A tavaly ősszel megjelent Hot Pursuit már ténylegesen visszahozta a sorozat presztízsét, újra megkaptuk azt, amiért annyira

A Shift 2 már nemcsak a játékélményben távolodik a klasszikus NFS-ektől, ezúttal már maga a név sem szerepel a címben

mégsem ezt a stílust képviselte a klasszikus értelemben vett NFS. Bátran kijelenthetjük, hogy az Undercoverig bezárólag hanyatlott a sorozat, ám a Shiftnek nevezett vérfrissítés egyértelműen adott egy szép nagy löketet az ismert autós brandnek. Tény, hogy megszerettük, és amitől annyira híres lett a Need for Speed név. Meglehetősen kevés idő telt el az említett versenyzős/rendőrös epizód óta, szinte még meg sem szereztük az összes achievementet/trófeát, máris újra a volán mögé kényszerülünk. A Shift 2 újfent a pályaversenyzést helyezi előtérbe, viszont ezúttal egy sokkal átgondoltabb és finomhangoltabb formában kapjuk kézhez a 2009-ben megismert receptet. A játék egyik legérdekesebb változása, hogy immáron elhagyta az NFS előtagot, és Unleashed alcímre cserélte azt. Ebből már könnyedén következtethetünk arra, hogy a Shift a jövőben egy különálló autós sorozatként próbál majd érvényesülni. Évenkénti két epizód, ahol az egyik a totálisan árkád hangulatbomba, míg a másik a szimulátoros vonalat képviseli? Állunk elébe, egészen addig, amíg a minőségi szintet tartani tudják.

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
Slightly Mad Studios

MŰFAJ
autóverseny

MULTI
van

INFO

Habár a Shift 2 igyekszik eltávolodni az NFS-sorozattól, ettől függetlenül ez a 17. rész a nagy múltú szériában.

ELHITETVE

A Need for Speed: Shift a maga kategóriájában zseniális volt, hiszen képes volt létrehozni egy teljesen új, addig ismeretlen stílust: az alkalmi játékosok szimulátorát. Egyértelműen a legnagyobb erejének tekintettük azt, hogy elhitette az autós műfajban nem kifejezetten jártas emberekkel: bizony így fest egy versenygép belülről. Még a legügyetlenebb játékosból is kihozta a legvadabb autóversenyzőt, mindenki számára sikerélményt adott, amit egy valódi szimulátor csak rengeteg gyakorlással és még több teszteléssel tud nyújtani. A Shift 2 ezt a vonalat viszi tovább, hiszen a valódi vezetés élményére épít. A néhány hónapja folyamatosan érkező videók is azt hangoztatták, hogy az eddigi legrealisztikusabb autóversenyes címet kapjuk meg április elején. Hogy ez valóban sikerült-e teljesíteni, azt pár száz karakterrel később

AUTOLOG

RECOMMENDS – AJÁNLÁSOK
Az Ajánlások menüpont a kihívást kereső játékosok kedvence, hiszen itt egy helyre gyűjtve találjuk meg az ismerőseink által közzétett legjobb eredményeket. Információkat találunk arra vonatkozóan, hogy ki döntötte meg az időnket, ahol adva van a lehetőség, hogy a kihívást elfogadva azonnal visszavágjunk.

WALL – FAL
A Fal az Autolog közösségi szolgáltatás egyik legfontosabb eleme. Leginkább a Facebook rendszerére hasonlít, ahol folyamatosan nyomon követhetjük barátaink aktivitásait. A hírfolyam tartalmazza a legjobb eredményeket, a mások által feltöltött képeket, valamint a hozzászólásokat is.

RECORDS – REKORDOK
A Rekordok menü értelemszerűen az eredményeinket mutatja meg, ahol listába szedve találunk információkat arra vonatkozóan, hogy az adott pályán melyik volt a legjobb időnk. Ezt összehasonlíthatjuk barátainkéval, az adott régió legügyesebb játékosával, valamint az aktuális világrekorddal.

FRIENDS – BARÁTOK
A Barátok menüpont az éppen a Shift 2-vel játszó ismerőseinkről szolgáltat információkat. Nem kell a különálló barátlistát böngészni; ha játékostársakat keresünk, elég ide kattintani, és máris látni fogjuk, hogy kit tudunk kihívni egy jó hangulatú, zúzós versenyre.

PROFILE – PROFIL
A saját Autolog profilunk a Shift 2-vel kapcsolatos összes fontos egyéni információt tartalmazza. Böngészhetünk a begyűjtött jutalmak és jelvények között, továbbá a karrier módban eltöltött időt, az elérhető autók számát, valamint az online versenyek eredményét szintén ellenőrizhetjük.

GALLERY – GALÉRIA
Ez a menüpont a verseny közben elkészített fotóinkat mutatja be. Kapunk külön galérianézetet, ahol a teljes képernyős lapozás mellett a kapcsolódó lényeges információk (autó pontos típusa, pálya neve) is fel vannak tüntetve. Büszkeségeinket két gombnyomással megoszthatjuk barátainkkal.

NEWS – HÍREK
A Hírek alatt értelemszerűen a Shift 2 világával kapcsolatos aktualitásokat találjuk. Innen egyszerűen és gyorsan értesülhetünk a jövőben érkező letölthető tartalmakról (nyilván jönni fognak), közösségi eseményekről, valamint csak az NFS-közösség számára elérhető információkról.

SETTINGS – BEÁLLÍTÁSOK
A Beállítások között egyéni preferenciáink alapján szabhatjuk meg, hogy milyen értesítéseket kapjunk az Autologon belül. Ha zavarónak találjuk a sok üzenetet, akkor azokat egyenként kikapcsolhatjuk, emellett meghatározhatjuk azt is, hogy mely oldalaktól kapjunk híreket a kapcsolódó menüpontba.

áruljuk el, most nézzük meg, hogy melyek azok a legfontosabb tudnivalók, melyek a második epizódot jellemzik.

ÚJRATANKOLVA

Bate pár hónappal ezelőtti Shift előzetesében már olvashattunk arról, hogy a Slightly Mad Studios megtartotta az első részben bemutatott, képességeinkhez igazodó nehézségi rendszert, amellyel mindenki igényeinek igyekezett eleget tenni. A játék továbbra is tartalmazza a nagyszerűen skálázható vezetési modellt, aminek köszönhetően a Hot Pursuiton, valamint a komolyabb autós címeken edzett játékosok is elégedetten csettinthetnek. Persze nincs szó arról, hogy az évek óta csúcstartó GTR2-t a Shift 2 eljövetelével azonnal elraknánk a fiók legmélyére, viszont az biztos, hogy a hozzám hasonló, komolyabb szimulátorokon edzett versenyzők is maradéktalanul elégedettek lesznek az új portékával. Ahogy az első részben, úgy a Shift 2-ben is egy képességfelmérő teszttel kezdünk, ahol egy autó volánja mögé bepattanva néhány megtett kör alapján azonosítják be tudásunkat, melynek megfelelően kerülnek meghatározásra a vezetési rásegítések, valamint a ellenfelek nehézségének szintje. A gép viszonylag ügyesen belövi, hogy milyen mankók szükségesek ahhoz, hogy a játékot élvezni tudjuk, viszont a sikerélmény érdekében ajánlott, hogy először több segítséggel, gyengébb ellenfelekkel kezdjük. Természetesen ezt a későbbiekben bármikor megváltoztathatjuk, ahogy egyre jobban kiismerjük a fizikát, a több tapasztalati pont miatt úgyis érdemes egyre feljebb tekerni a nehézséget. A benzinvérű játékosok számára fenntartott Elite mód kellő kihívást nyújt még a legedzettebb versenyzőknek is, viszont ennek a módnak értelemszerűen csak és kizárólag kormánnyal érdemes nekivágni.

GYŰJTÖGETÉS

A karrier a bevált séma szerint működik: folyamatosan kapjuk a versenyeket, majd ezek teljesítését követően nyílnak meg az újabb kihívások és járművek. A klasszikus

▲ A pályákon továbbra is nagy a harc, de az agresszivitás már nem kifizetődő

A megújult belső nézet korábban sosem „látott" módon adja vissza a játékosnak a versenyzés élményét

A Shift 2 egyik újdonsága az éjszakai vezetés, amely a szintén új sisaknézettel kiegészítve egészen elképesztő hangulatot ad a játéknak

körözgetések mellett idő elleni, illetve Eliminator (adott időközönként az utolsó kiesik) módokban is megmérkőzhetünk. A szimulátoros műfajra leginkább jellemző hosszú távú versenyek is fontos szerepet kapnak, csakúgy, mint a könnyedebb stílust képviselő – szinte elengedhetetlen – driftelések is. A felhozatal kellőképp változatos, egyáltalán nem fogjuk azt érezni, hogy az egyes számok erőltetve lennének. A karrier hosszúsága teljesen rendben van, de természetesen akkor sem kell aggódni, ha már mindent aranyra teljesítettünk, hiszen megmérkőzhetünk online, valamint az Autologban elérhető ismerőseink legjobb köridejét is sorra megdönthetjük. További lehetőségeket tartogat a fejlődési rendszer, melynek köszönhetően újabb extrák nyithatók meg. A szélárnyékban autózás, az ideális ív használata és a kanyarok tökéletes bevétele értékes tapasztalati pontokat jelentenek, mindemellett az adott versenyeken feltűnő feladatokért (egy teljes körön keresztül birtokolni az első helyet, egy bizonyos idő alatt megfutni a kört) szintén megkapjuk a kellő jutalmat.

TAPADÁS

A járműpark eleinte csak az utcai autók felpiszkált változatait tartalmazza, viszont a versenyek teljesítésével és az XP gyűjtögetésével újabb kocsikat nyithatunk meg. A közel 130 négykerekű között mindenki meg fogja találni a maga kedvencét, hiszen a japán autócsodák mellett az európai, valamint az amerikai gyártók is képviseltetik magukat. Külön öröm, hogy igazi ínyencségek is helyet kaptak a listán, így a klasszikus BMW M3 E30-cal, valamint a Toyota Corolla AE86-tal is koptathatjuk a gumikat. A Lotus Exige S-től kezdve a Mitsubishi Evolutionön át egészen a klasszikus Mini Cooper S-ig, valamint a legvadabb Lamborghiniig mindent megkapunk, hiányérzete biztos senkinek nem lesz, továbbá érdemes megjegyezni, hogy a híres Pagani legújabb szupersportkocsiját, a Huayrát a Shift 2-ben próbálhatjuk ki elsőként.

Az egyes autók között abszolút érezni a különbséget, tehát egyáltalán nem mindegy, hogy egy első- vagy egy hátsókerék-meghajtású gépet terelgetünk-e a szalagkorlátok között. A kocsik fejlesztésére is lehetőségünk van, a megnyert pénzből vásárolhatunk új alkatrészeket, így egy viszonylag alsó kategóriás autóval is kiállhatunk az alapból több száz lóerős gépek ellen. A motor, a felfüggesztés, a fékek, valamint a gumik is mind külön-külön lecserélhetők, sőt, az autó külső kinézetét is tudjuk tuningolni egy jól kinéző body kittel, felnivel, esetleg egyedi festéssel. Tény, hogy nem erről szól a játék, viszont fontos, hogy a fotó módban készített képek nézegetésénél elégedetten mondhassuk: igen, ez az én autóm!

A játékban helyet kapó aszfaltcsíkok nagyjából 100 különböző nyomvonalat jelentenek. A legnevesebb versenypályák mellett egy sor igazi különlegességgel is találkozhatunk, így a korábban bemutatott Brands Hatch, Donington, valamint Nürburgring mellé megkapjuk Monzát, Brnót, valamint Zoldert is. A városi pályák szintén kiemelt szerepet kapnak, amelyek kellően szép formában kerülnek prezentálásra. Az arénák kidolgozottságára panaszunk nem lehet; igaz, néhány helyszínen a fák és az egyes környezeti elemek elnagyoltnak érezhetők, viszont azt garantálni tudjuk, hogy a feszített tempó mellett egyáltalán nem ezt fogjuk figyelni.

TÖBBY MINT SZÁZ

Bár a Shift 2 már a tizenhetedik Need for Speed játék, vannak olyan „tulajdonságai" amelyek kiemelik a sorozat többi tagja közül. Például a Shift második része az első olyan NFS, amelyben száznál is több autó kapott helyet. A bűvös végleges szám – a jövőben érkező esetleges DLC-k autói nélkül – összesen 145, s ezt a rengeteg járművet 36 különböző gyártó istállójából sikerül összevadászni. Az összes autó megszerzéséhez és kipróbálásához garantáltan több hétnyi játék szükséges.

BENZINGŐZBEN

A korábban feltett rendkívül fontos kérdésre, miszerint mennyire nevezhetjük szimulátornak a Shift 2-t, a válasz: nagyon is. Természetesen ne LFS és rFactor szintű magasságokra számítsunk, ahol minden egyes gumi hőmérsékletét külön kell figyelni, sokkal inkább arra gondolok, hogy az autós játékokkal komolyabban foglalkozó versenyzők is elégedettek lesznek. Annyit mindenképpen fontos leszögezni, hogy a Shift 2 nem mint autós szimulátor, sokkal inkább mint „versenyzőszimulátor" kiemelkedő – sőt, akár azt is mondhatnánk, hogy a pályán adódó helyzeteket még soha nem sikerült ennyire élethű formában átadni. A legfontosabb újításnak tekinthető a sisaknézet, amely a pilóta szemszögéből követi az eseményeket. Az eddigi szimulátoros próbálkozásokban csak rendkívül steril formában kaptunk visszajelzést a vezető fülkéjében történő dolgokról, a Shift 2-ben viszont minden egyes kis apróságra gondoltak. Magának a sisaknak a körvonalai is belelógnak a képbe, aminek köszönhetően valóban úgy érezzük, hogy mi ülünk a volán mögött. A lassítást és a gyorsítást abszolút jól érezzük, a kanyarodás közbeni erőhatások szintén kiváló módon kerülnek bemutatásra. Az egyes fordulókhoz közelítve a pilóta feje ellentart, közvetlenül a kanyar előtt a nézet is az ideális

Tippek, trükkök, tanácsok

FEJESSEL A KANYARBA

Az első és egyben legfontosabb tippünk, hogy érdemes ráhangolódni a sisakos kameranézetre, mivel ez az újítás rendkívül sokat dob a játék atmoszféráján. Kezdetben fura lehet a kanyarra ráforduló fejtartás, viszont ha megszokjuk, máris sokkal szívesebben ülünk majd a volán mögé.

BILLENTYŰZET STOP

Bár ennek mindenki számára egyértelműnek kéne lennie, mégis kihangsúlyozzuk, hogy ne próbálkozzunk billentyűzettel, mivel így megöljük a játékot. Amennyiben nincs kormányunk, akkor vegyünk egy kontrollert, ott legalább a rezgéssel kapunk egy kis visszajelzést a pályán történő dolgokról.

CSAK LAZÁN

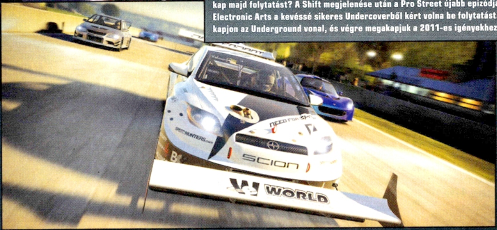
Szerencsére az agresszív vezetést el lehet felejteni, mivel ezúttal már sokkal rosszabbul jöhetünk ki egy-egy ütközésből. Megfontoltan előzzünk, és kerüljünk mindennemű súrlódást, hiszen a fair play az autóversenyzés egyik legfontosabb alapköve.

TANULNI JÓ

Ahhoz, hogy hosszú távon is versenyképesek tudjunk maradni, kötelezően tanuljuk meg az elérhető összes pályát. Nemcsak értékes pontokat kapunk egy-egy hibátlan körért, hanem ez a sikerélményen is rendkívül sokat dob. Rögtön más lesz megnézni a visszajátszást.

VAJON MI KÉSZÜL A BLACK BOX MŰHELYÉBEN?

Habár a Shift 2: Unleashed elkalandozott a hagyományos NFS vonaltól, azoknak sem kell szomorkodni, akik nem rajonganak a szimulátorokért vagy a pályaversenyekért, hiszen az Electronic Arts továbbra is kiszolgálja őket is – és itt most nem a Criterion-féle Need for Speed: Hot Purusitra gondolunk. Nem csalás, nem ámítás, 2011 őszén érkezni fog egy újabb NFS játék (és nem a Hot Pursuit 2, az nemigen lesz 2012 előtt), hanem egy ez idáig meg nem nevezett folytatás, amit a Need for Speed sorozat régi veteránja, a Black Box fejlesztőcsapat készít. Figyelem! A hangsúly a folytatáson van, tehát nagy valószínűséggel idén ősszel egy olyan epizód kerül majd a boltok polcaira, aminek az elődjével vagy az elődeivel már volt szerencsénk játszani. Vajon melyik rész kap majd folytatást? A Shift megjelenése után a Pro Street újabb epizódjára nincs sok esély, és az sem valószínű, hogy az Electronic Arts a kevéssé sikeres Undercoverből kért volna be folytatást. Vajon lesz akkora szerencsénk, hogy ismét erőre kapjon az Underground vonal, és végre megakapjuk a 2011-es igényekhez igazított harmadik részt? Hamarosan kiderül...



Van, hogy egy autó szárnyakat ad, s van, hogy egy autó szárnyakat kap...

ívet követi le. Nagy sebességnél a műszerfal és a táj elmosódik, így csak az előttünk lévő aszfaltra tudunk koncentrálni. Szerencsés módon a kormány folyamatos rázkódásából az első részhez képest valamelyest visszavettek, éppen annyira, hogy megmaradjon az a valósághű érzés, ahogyan az ültetett autóval a helyenként egyenetlen aszfalton haladunk. Az eddigiekben leírt részleteknek köszönhetően a vezetési élmény majdhogynem hibátlan lett, ha ehhez még hozzáadjuk a nagyszerű hangokat, akkor egy rossz szó sem érheti a hangulatot. A sikító turbó, a kanyarokban szenvedő gumik, valamint a kasztni roppogása által gerjesztett hangorgia a legszebb muzsika a fülnek.

> A Shift 2 tovább csiszolta az első rész pozitív elemeit, és az új opciókkal az egyik legjobb versenyélményt kínálja a játékosoknak

GUMIFÜST AZ ÉJSZAKÁBAN

Érdemesnek tartom külön néhány karakterben bemutatni az – egyébként szintén új – éjszakai versenyeket, hiszen ezek is a Shift 2: Unleashed szerves részét képezik, és egészen különleges élményt nyújtanak a játékosoknak. A különböző tükröződések és a mögöttünk haladó autó fényszórója által vetített árnyékok rendkívül látványos helyzeteket idézhetnek elő. Mindez a sisaknézettel kombinálva olyan effektparádét jelent, melynek következtében még a legszigorúbb játékosoknak is garantáltan csorogni fog a nyála. A visszatükröződő műszerfal képe és az ideális íven kívül fellelhető gumidarabkák egyértelműen azt mutatják, hogy a fejlesztőcsapat még a legapróbb részletekre is odafigyelt.

Összegezve az eddig leírtakat egyértelműen kijelenthetjük, hogy a Shift második epizódja egy minden szinten kiváló folytatás lett. Fejlődött a látvány, és a különböző grafikai trükköknek meg az újonnan debütált sisaknézetnek köszönhetően rendkívül élethű versenyhelyzetekbe futhatunk bele. A kezelhetőség még tovább finomodott, csakúgy, mint a fizikai motor, így kormánnyal a kézben a hosszú távú GT1 és GT3 kihívások hangulatát egy az egyben átélhetjük. A Shift 2-n már most látni, hogy nem olyan játék lesz, amit egyszer végigjátszunk, aztán a fiók alján fog porosodni, mivel a szervezőđő Autolog kupa keretében sok-sok verseny és értékes nyeremények fognak várni mindenkire – érdemes tehát sok időt és energiát belefektetni a gyakorlásba. A teszt legvégére egyetlen hasonlatba foglalva a lényeg: ha a Shift első része a versenypálya alapozása volt, akkor a második rész már egy tartós és minden tekintetben kiváló minőségű aszfaltcsík, amit a lehetséges folytatás nagy valószínűséggel csak még tovább fog építeni.

GRAFIKA»	»91%
HANG ÉS ZENE»	»90%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»95%

www.pcguru.hu/1961

»A Shift 2: Unleashed egy remek játék nagyszerű folytatása lett. A fejlesztőknek sikerült még tovább tökéletesíteni az élethű vezetés élményét.

»KRYSS

PRO
Élethű és látványos pályaversenyek, kiválóan skálázható vezetési modell, Autolog rendszer nyújtotta közösségi lehetőségek.

KONTRA
Apróbb grafikai hibák előfordulnak, a törésen és az ütközéseken még finomítani kéne.

GÉPIGÉNY» Intel CoreTM2 Duo 2.0 GHz/AMD X2 64 2.4GHz, 2 GB RAM, 256 MB VRAM SM 3.0, 7 GB HDD

»92%«

MANKÓ AZ KELL

Ne féljünk segítségeket használni, mivel nehéz beállításoknál hamar megutálhatjuk a játékot. A gyakorlásra fektessünk kellő időt, így ezáltal folyamatosan egyre kevesebb mankóra lesz szükségünk. A játék csúcsa egyértelműen az Elite módozat.

KILINCCSEL ELŐRE

A drifteléssel eleinte meggyűlhet a bajunk, mivel rendkívül nehéz feladat véghezvinni egy-egy tökéletes csúszást. A gáz adagolása, a fék, valamint a kézifék folyamatos használata elengedhetetlen, minden csupán ezen három elem tökéletes egyensúlyáról szól.

ALAPSZABÁLY

A pályaversenyzés alapszabálya a Shift 2-ben is érvényes: lassan be, gyorsan ki. A tökéletes kanyarbevétel nem arról szól, hogy mekkora sebességgel repülünk be az adott fordulóba, sokkal inkább az a fontos, hogy mennyire precízen és finoman kezdjük meg, illetve fejezzük be a kanyarodást.

ELTORZULVA

A Shift 2-ben a törések hatással vannak a menettulajdonságokra, ezért nagyon fontos, hogy a hosszabb versenyeken kerüljünk el minden lehetséges balhét. A leszakadt lökhárító, illetve a betört első üveg biztos jele annak, hogy valamit rosszul csinálunk.

VAJON ELÉG SZELLEMES?

Ghostbusters Sanctum of Slime

[ÍRTA CHOCHO] **Úgy tűnik, a Szellemirtók feltámadtak hamvaikból. Az egész jól sikerült 2009-es Ghostbusters: The Game után most itt a csak digitálisan terjesztett Sanctum of Slime. Ám az örömünk sajnos nem felhőtlen...**

Mielőtt azt hinnétek, hogy azzal van bajunk, hogy a játék nem érhető el dobozos verzióban, gyorsan leszögeznénk, hogy nem erről van szó. Sőt, épp ellenkezőleg, hisz például a Crystal Dynamics anno bebizonyította, hogy kisebb fejlesztések is jelenthetnek előrelépést egy sorozat történetében, gondoljunk csak a nagyszerűen sikerült Lara Croft and the Guardian of Lightra. Az Atari kezében pedig ott volt minden idők egyik legjobb licence, a Szellemirtók, mellyel egyszer már sikerült tarolnia és egy sikeres, kritikailag is elismert játékot leszállítania. Ezek után aztán sokan bíztak benne, hogy a kooperatív módra kihegyezett Sanctum of Slime egy kellemes kis lövölde lesz mindenféle idegesítő butaság nélkül, kielégítve a szellemirtásra váró rajongók millióit. Az eredmény végül részben tényleg ez lett, azaz egy felülnézetes limonádé programocska, melyet nem egészen 8 euróért zsebelhetünk be a Steam rendszerén keresztül. Persze, ahogy az sejthető, nem minden fenékig tejfel.

„GOMBÁKAT ÉS SPÓRÁKAT GYŰJTÖK"

Gondolom, mindenki emlékszik Egon híres mondatára az első filmből, mellyel a hobbijairól érdeklődő titkárnőnek reflektált, kissé fintorogva, pont úgy, ahogy mi szeretjük a drága Egont. Nos, valahogy az én arckifejezésem is a filmek tudósát idézte abban a pillanatban, amikor rájöttem, hogy a Sanctum of Slime-ban nincs online kooperatív mód. Nem vicc, a négyfős multira kihegyezett játékban nincs internetes kapcsolat, csakis helyi hálózatban lehet segíteni egymást a tucatnyi pályán át tartó szellemirtásban. A játék egyébként valami egész épkézláb sztorit is tartalmaz egy visszatérő meglepetéskarakterrel, szomorú viszont, hogy az öreg csapat helyett négy fiatal szellemvadászt kell terelgetnünk a sztoriban. Bár a tulajdonságaik megegyeznek, így igazából ízlés dolga, ki melyik szereplőt viszi táncba, humoruk és stílusuk közel sem olyan élénk, mint a klasszikus bandáé, ennek köszönhetően pedig jó eséllyel még a nevüket sem fogjuk megjegyezni. Persze egy letölthető apróság esetében ez nem is annyira fontos,

ADATOK

KIADÓ **Atari**

FEJLESZTŐ **Behaviour Interactive**

MŰFAJ **akciójáték**

MULTI **4 fős offline co-op**

INFO

A Szellemirtók sorozat hosszú ideig szunnyadt a feledés homályában, az utóbbi években viszont ez már a második videojáték-inkarnáció, és a harmadik mozifilm is úton van.

A játékmenet, ami 1984-ben elvitt a hátán egy Commodore 64-es játékot, 2011-ben talán már egy kicsit kevéske...

A 2009-es verzióra alapozva egy egyszerű, mégis szórakoztató Szellemirtók játékra számítottunk. Nem jött be...

hisz a hangsúly ez esetben a játékélményen van. S hogy az milyen? Hát, nem annyira jó. A Sanctum of Slime ugyanis semmi újdonsággal nem szolgál a játékidő alatt felfedezhető 12 pálya során. A játék elejétől a végéig ugyanaz a metódus ismétli magát, azaz belépünk egy terembe, bezárulnak az ajtók, jönnek a szellemek, levadásszuk őket, majd mehetünk tovább. Egyszer-egyszer el lehet viselni ezt az ezeréves receptet, de nem 4-5 órányi folyamatos játék során. Arról már nem is beszélve, hogy az irányítás és a kamerakezelés sincs a topon, ami egy 2011-ben megjelenő program esetében már igencsak kínos. Az egér pontos, és viszonylag jól lehet célozni a protonfegyverrel, de a billentyűzettel nehéz összevissza forgolódni a milliónyi szörnyeteg között, főleg úgy, hogy a képbe időnként belóg egy-egy kósza textúra is, szépen kitakarva az ellenfeleket.

SZÍNESBEN SZÉP AZ ÉLET

A Sanctum of Slime háromféle fegyverrel kecsegtet, melyeket minimalista módon a színük különböztet meg. A sárga villámokat eregető puska a sárga dögök ellen hatásos, a kék pacát köpködő a kékek ellen, a piros, egyszerű protonfegyver pedig a pirosak ellen – igen, roppant eredeti. Sajnos a fegyverek közti váltás néha igen körülményes a sok lény egyszerre történő támadása miatt, szóval ne lepődjünk meg, ha hirtelen meghalunk.

ELTAKNYOLVA

Az összképen a két extra játékmód (egy túlélős és egy szóló) sem szépít sokat, lévén abszolút érdektelenek és unalmasak. Lehet még büszkélkedni a pályavégi pontszámmal, aminek abszurd adaléka, hogy nő, ha tönkretesszük a szobák berendezését, holott a filmekben ezért komoly fejmosás járt. Technikai téren a játék elmegy, azaz nem gyalázat, de nem is néz ki túl jól, a változatosság pedig, bár adva lenne (hisz van itt minden a szállodától kezdve a diliházon át egészen a temetőig), az ismétlődő játékmenet elkótyavetyéli ezt a lehetőséget. Végszó gyanánt csak annyit: nagyon nem ezt vártuk...

GRAFIKA»	»60%
HANG ÉS ZENE»	»40%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»50%

PRO Szellemirtók-zene és kooperatív mód, pár vicces főellenséggel.

KONTRA Unalmas játékmenet, nincs online támogatás.

GÉPIGÉNY» Intel C2D 2 GHz; 1 GB RAM; 128 MB VGA; 500 MB HDD

»40%«

A KLÓNOK TÁMADÁSA?

LEGO Star Wars III The Clone Wars

[ÍRTA **BATE**] **A Traveller's Tales harmadszor is előrántotta a Star Wars franchise-t, hogy azt a Legóval párosítva szórakoztassa a fiatalabb korú vagy lelkületű játékosokat. Habár a Lego-alapú játékokat egyre inkább belengi a rókabőr szaga, azért a fejlesztőknek ismét sikerült újat mutatni.**

Az előzménytrilógia (2005) és az eredeti Csillagok háborúja epizódok (2006) után a Lego Star Wars harmadik része ezúttal a tv-ben hódító The Clone Wars animációs sorozatot alapul véve invitálja a játékost újabb kalandokra, megtartva a jól bevált elemeket, de megspékelve azokat néhány egészen új opcióval. Az alapkoncepció mit sem változott, a központi helyszínen – ami ezúttal két szabadon bejárható, méretes köztársasági űrhajót jelent – egy csillagtérkép segítségével választhatunk a három nagyobb főellenfelet (Grievous tábornok, Dooku gróf és Asajj Ventress) „körbejáró" missziók közül, aztán a Legóból felépített pályákon egyszerre több karakter között váltogatva kell harcolnunk, és mindenféle építős/rombolós logikai játékokat megoldanunk. Érdekesség, hogy a karakterek ezúttal el is szakadhatnak egymástól, és két helyszínen párhuzamosan kell teljesítenünk a küldetéseket – ami kooperatív módban természetesen szórakoztatóbb és egyszerűbb feladat. Az egyes szereplők képességei a megszokott módon eltérnek, így a folyamatos cserélgetés létszükséglet, nem mellesleg ez a megoldás nagyban segíti, hogy a játék ne csak monoton szaladgálás és legógyűjtés legyen. A recept sokadik alkalommal is beválik, de ennek ellenére a fejlesztők is érezték, hogy kell már ide valami újdonság, és szerencsére nem is hagytak minket cserben.

ADATOK

KIADÓ
LucasArts

FEJLESZTŐ
Traveller's Tales

MŰFAJ
akció/ügyességi/logikai

MULTI
offline co-op, illetve kétfős Ground Assault

INFO

Nem a Lego Star Wars III lesz az egyetlen legós játék az idén, ugyanis a filmmel nagyjából egy időben érkezik majd a Karib-tenger kalózainak a műanyag kockás játékváltozata is.

ŰRHAJÓS LEGYEK, VAGY NAGY STRATÉGA?

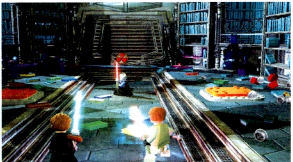
Az új epizódban a történet végigjátszása mellett lehetőségünk lesz űrjárművekkel méretes csatákban segédkeznünk a köztársaság védelmében, és klónhadseregekkel egész bolygókat foglalhatunk majd el. Míg az előbbi meglehetősen egyszerű (de annál szórakoztatóbb) játékelem, addig az utóbbi valóban egyedi kiegészítés, és tényleg új színt hoz a sorozatba. A bolygófoglalós pályákon kontrollpontokat kell megszereznünk, aztán ezeken lehetőségünk lesz építkezésre (pajzsgenerátor, lövegtorony, klón- és járműgyár), csapatokat hívhatunk a pályára, aztán szép lassan ledarálhatjuk az ellenfeleket a hatalmas csatamezőkön – külön öröm, hogy ezt a játékmódot az Arcade és a Galactic Quest módban is játszhatjuk egy barátunk ellen. A stratégiai rész amúgy – a Lego franchise többi eleméhez hasonlóan – nem jelent hatalmas kihívást, illetve láttunk már jobb megvalósítást is ebben a szegmensben, ennek ellenére tényleg üdítő újdonsággal van dolgunk, ami feldobja a már unalomig ismert játékmenetet.

Hiába ez a harmadik rész a Star Wars sorozatban, illetve a sokadik Lego játék, a fejlesztők még tudtak újítani a recepten

A RÉGI JÓ DOLGOK

Az újítások mellett persze a játék megmaradt annak, ami már a kezdetek óta volt: könnyed, egyszerű szórakozásnak, amelylyel akár több tucat órát is eljátszhatunk. A központi helyszín (The Hub) ezúttal is várja, hogy minden zugát felfedezzük, az egyszer már végigvitt pályák újrajátszhatóak a Free play-ben, így a folyamatosan megnyíló új karakterekkel az összes titkos helyszínt megnyithatjuk, és begyűjthetjük a rengeteg extrát (aranykockák, minikitek), illetve ismét alkothatunk saját karaktereket, szóval a játékidő ezúttal is napokban mérhető. A külcsín tovább csiszolódott a legutóbbi részek óta, a fényjátékok csodásak, a karakterek szépen kidolgozottak, a helyszínek ügyesen felépítettek, így ezen a fronton nem érheti szó a ház elejét. Ugyan az irányítás néha kicsit idegesítő (főleg a karakterváltás), illetve az osztott képernyős módba könnyen belezavarodhat az ember, mindezek csak apró tünetek, az összképet nem ássák alá, így nyugodtan mondhatjuk, hogy a Lego Star Wars harmadik része – ismét – tartalmas és szórakoztató játék lett.

Sose feledjétek az egyik aranyszabályt: az öreg Jedi egyáltalán nem vén Jedi



GRAFIKA»	»85%
HANG ÉS ZENE»	»75%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»80%

PRO
Van néhány érdekes és élvezetes újítás, és megmaradtak a régi jó dolgok is.

KONTRA
Az irányítás néha kicsit frusztráló, illetve az osztott képernyős megoldásnál láttunk már jobbat.

GÉPIGÉNY» Intel P4 2.24 GHz/AMD Athlon 64, 512 MB RAM, 256 MB VRAM SM 3.0, 8 GB HDD

»80%«

HOME IS WHERE THE WAR IS

HOMEFRONT

[ÍRTA CHRIS] **Hatalmas torta kerekedett az elmúlt években a taktikai lövöldözős játékok műfajából, amiből mindenki szeretne kihasítani egy csinos kis szeletet. A háttérből, desszertes villával a kezében most feltűnt a THQ is.**

A Digital Extremes, valamint a Kaos Studios fejlesztőcsapatok nevei ismerősen csenghetnek azoknak a Battlefield-játékosoknak, akik már a kezdetek óta nyomják az ipart. Az előbbi stúdió már régóta próbálkozik akciójátékaival betörni a komoly konkurenciával telített piacra, legutóbbi szoftverükre, a Dark Sectorra pedig egy rossz szavunk sem lehetett, az utóbbi pedig egy nagyon népszerű modot tett le az asztalra a Battlefield 2142 alá, Desert Combat névvel. Most viszont úgy tűnik, kemény fába vágták a fejszéjüket, hiszen legújabb alkotásuk olyan játékokkal igyekszik felvenni a versenyt, mint a Modern Warfare 2 vagy a frissen megjelent második Crysis-epizód. Az igyekezet dicséretes, ám a Homefront hamar elvérzik a küzdelemben, ugyanis egy hatalmas seb tátong a program oldalán.

NINCS ÚJ A NAP ALATT

Pedig az alapötlettel nincs semmi baj, vegyük is rögtön a történetet, ami kifejezetten izgalmas játékot sejtet. A sztori a közeljövőben játszódik, amiben Kim Dszong-il, Észak-Korea keménykezű diktátora meghal, hatalma pedig átszáll fiára, Kim Dzsong-namra. Apjával ellentétben a fiú békét hirdet, majd bejelenti, hogy szeretné egyesíteni a kettészakadt Koreát, ami valahogy sikerül is neki. Eközben a világ többi részén válságok sora követi egymást, az olajforrások apadni látszanak, az Egyesült Államok pedig recesszióba zuhan. Emberek százezrei próbálnak Mexikóba menekülni, visszavonják katonai erőiket a csendes-óceáni térségéből, majd Japán megadja magát Koreának, mielőtt nagyobb baj történne. Ezután következik az USA elleni invázió. Kezdésnek az elektronikus rendszereket pusztítják el, majd Amerikát koreai katonák lepik el, megkezdődik a megszállás. Persze hamar felüti fejét az ellenállás is, de hősünk kezdetben mit sem tud róluk, hiszen ő igyekszik békésen tűrni a megpróbáltatásokat. Itt kapcsolódunk be mi a játékba, miután szereplőnket sikeresen kiszabadítják a fogságból, majd a szabadságunk visszaszerzését követően elkezdődik az, amit már minden modern FPS-ben láthattunk: lövünk mindenkire, megyünk előre egy csőszerű pályán, amit néhol átvezető jelenetek szakítanak meg. A Homefront tagadhatatlan előnye, hogy mindeközben igyekszik izgalmas történettel, jól felépített pályákkal szórakoztatni a játékost, a szkriptelt jelenetek száma viszonylag alacsony, a kihívás pedig pontosan olyan szinten mozog, amit egy hasonló kaliberű játéktól elvárhatunk. Hiába azonban a fejlesztők igyekezete, az alapvetően tisztességes iparosmunka, sajnos a játék hamar érdektelenségbe fullad, lévén

Komoly várakozás előzte meg a játékot, de sajnos a Homefront nem tudott felnőni a vele szemben támasztott igényekhez...

ADATOK

KIADÓ
THQ

FEJLESZTŐ
Digital Extremes, Kaos Studios

MŰFAJ
FPS

MULTI
32 játékos

INFO

A PC-s verzió számos „extrával” fel lett vértezve a konzolos verziókhoz képest. A Digital Extremes által portolt verzió tartalmaz DX11 támogatást, dedikált szervereket, klántámogatást és a járműveknek belső nézetet.

Tippek, trükkök, tanácsok

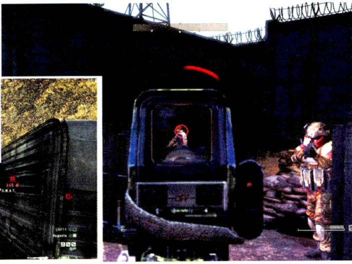
JÁRMŰBE!
Található a játékban egy szakaszrendszer, de halál esetén újraszületni nem tudunk a társainkra. Amennyiben a spawn-képernyőn feltűnik a lehetőség, hogy ide szülessünk, ne habozzunk! Sokkal biztonságosabb, mint kint rohangálni a mezőn, s több pontot is szerezhetünk.

DRÓNTALANÍTS!
Az irányítható robotgépek rettentő veszélyesek lehetnek mindenkire nézve, de ezeknek az apróságoknak alacsony a páncélzatuk, valamint jól észrevehetők a minitérképen is. Használjunk aknát vagy rakétát a kiiktatásukhoz, méghozzá amilyen gyorsan csak lehet.

SPOTTING
Hasonlóan a Battlefield: Bad Company 2-höz, a Q billentyűvel előhívhatunk egy kommunikációs menüt, aminek segítségével megjelölhetünk ellenséges katonákat a területen. Repülő drone-okkal érdemes ezt gyakorolni, de orvlövészként is nyomkodjuk bátran.

FRÁNYA APACSOK
A játék talán leggusztustalanabb gyilkológépei a helikopterek, melyeket rengeteg pontért vehet a gyakorlott játékos. Kiiktatásukhoz használjunk Rhino Drone-t, ami csak 400 pontba kerül. Ezzel könnyen befoghatjuk és letakaríthatjuk őket az égről.

Habár a grafika nem üti meg a 2011-ben kívánatos színvonalat, azért a pályatervezők kitettek magukért, a Homefront világa igencsak nyomasztó



Hogy ezek a koreai fejek mennyire jól beleillenek a célkeresztembe. Hihetetlen

Valami azt súgja, hogy ez nem egy gyerekek által irányított repülőgép-modell...

hogy semmilyen üde foltot nem sikerült felfedeznünk benne. Egyetlen új ötlet sem került a játékba, lényegében egy ezerszer lerágott csonton vagyunk kénytelenek csámcsogni egészen a vége főcím megjelenéséig. És ami még ennél is bosszantóbb, hogy még ez a csámcsogás sem tart túl sokáig...

MENNYI?!

És most tessék kérem megkapaszkodni, mert az előbb említett főcímre tényleg nem kell sokat várni. Normál fokozaton kőkemény három óra alatt végigjátszható a Homefront, s ez a single player játékidő példa nélküli lehúzásról tesz tanúbizonyságot. Igen, jól olvastad, az egyszemélyes módot három óra alatt játszottuk végig, mi sem hittünk a szemünknek, miután megnéztük a Steam alatt az eltöltött játékórák számát, amivel újabb rekordot sikerült felállítaniuk a készítőknek. Ez egy olyan játék esetében, mint például a Diablo vagy Dead Space 2 még nem is lenne ekkora katasztrófa, hiszen ezen programok újrajátszhatósági faktorát növeli jó pár tényező, de jelen esetben szó sincs ilyesmiről – hacsak úgy nem döntünk, hogy megpróbáljuk összeszedegetni az pályákon elhagyott újságcikkeket (achievement-vadászok, hajrá!). Ezt a dolgot az teszi különösen kellemetlenné, hogy sok más PC-s játékkal ellentétben a Homefront emelt áron került a boltok polcaira, idehaza tizenkétezer forintot kell kipengetni érte, ami kerek tízezerrel több, mint amennyit az egyszemélyes mód ér.

A másik értékeléslehúzó tényező a Homefront vizuális megjelenítése, ami mai szemmel nézve sajnos már igencsak kopottasnak tűnik. Bár az Unreal grafikus motor gyönyörű dolgokra is képes lehet (lásd példának okáért a legújabb Batman: Arkham City előzetesét), jelen esetben a grafikus csapaton vérzik el a program, akik a Fallout 3-hoz hasonló látványt alkottak nekünk 2011-ben, olyan konkurens szoftverek idejében, mint a Crysis 2 vagy épp a konzolos (!) Killzone 3. A csúf összképet pedig csak tetézik az olyan problémák, mint hogy a lövedékek nem hatolnak át a vékonyabb anyagokon, vagy hogy társaink gyakran beragadnak – s persze nélkülük nem is megy tovább a jelenet. Olyan extrákról pedig nem is álmodhatunk, mint például a rombolható környezet vagy a Halo páratlan mesterséges intelligenciája. Jól néznek ki viszont a fények, valamint a kamerába becsillanó effektek, melyek valamelyest feledtetni tudják velünk a kopottas grafikát, illetve elég jól sikerült a tervezőknek megalkotni a posztapokaliptikus kertvárosokat, amelyeken keresztül kell majd vágnunk magunkat a végigjátszás során.

MENTŐCSOMAG

Nagy szerencséjére a Homefront nemcsak egyszemélyes móddal rendelkezik, hanem egy közepesen erős multival is, ami gyorsan kihúzza a csávából a programot, értékelését pontosan emiatt nem kell 50% alá vinnünk. A fejlesztők tudták, hogy mi kell a népnek, valószínűleg mind tapasztalt Modern Warfare

VAN ÁM REGÉNY IS

A THQ a játék megjelenése után bejelentett egy, a Homefronthoz kapcsolódó regényt is, amely az Amerikai Egyesült Államok invázíójába nyújt komolyabb bepillantást. A kötet egy csapat újságíró útját követi nyomon, akik bejárják a megszállt országot, és a történet kapcsolódni fog a játék cselekményéhez is, sőt, még a programban megismert karakterek is visszaköszönnek majd az egyelőre cím nélküli regényben.

FRÁNYA SNIPEREK

Ha új vagy a játékban, sose menj nyílt terepre, mert nagyon könnyen leszednek az orvlövészek. Haladj fedezékről fedezékre, kerüld oldalba a lesipuskásokat. Ha minden kötél szakad, vegyél egy Parrot Drone-t, és jelentsd a sniperek helyzetét társaidnak. Majd ők intézkednek.

NE PAZAROLJ!

Mindig legyen nálad legalább 250 Battle Point azért, hogy legalább egy RPG-t vásárolhass magadnak, ha a helyzet úgy kívánja – konkrétan ellenséges járművek likvidálásához. Ehhez persze az sem árt, ha legalább az egyik kasztot úgy állítod be, hogy rendelkezzen egy életmentő RPG-vel.

HASALJ!

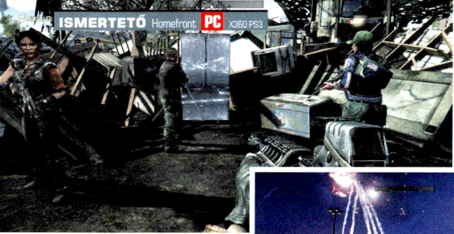
A játék életmentő gombja a hasalás, azaz a Z billentyű. Már az egyszemélyes játékmód alatt is hamar rájöhetünk erre, multiban pedig egyenesen kötelező a gyakori használata (már persze ha életben akarsz maradni). Ezért aztán amint szembetalálkozunk valakivel, ne a tüzeléssel kezdjünk, hanem ezzel.

FEGYVERT ELLENŐRIZZ!

Mérkőzések előtt mindig menj be az Armory-ba, s győződj meg arról, hogy minden pontodat megfelelően elköltötted-e, hogy minden készleted jól be van állítva. Utólag már nem tudod megtenni ezt, és elég ciki, ha játék közben jössz rá arra, hogy nincs is irányzék a karabélyodon stb.

TÜRELEM!

Kezdőként a Homefront is nagyon idegesítő lehet, hasonlóan sok másikhoz, így szinte biztos, hogy nem ússzátok meg az alázást az első pár órában. Minket is jól helyre tettek az elején, de ha elolvastátok az itt leírtakat, máris megspórolhattok magatoknak egy-két órányi felesleges idegeskedést.



és Battlefield-rajongók, ennek köszönhetően igyekeztek is minden jó ötletet kölcsönvenni ezekből a játékokból, s beépítették azokat a saját maguk által kialakított alapokra.

Először is a Homefront multija a manapság kötelező rangrendszerrel működik, tehát a játékosok pontot kapnak mindenért, amit a meccsek alatt elérnek. Fejlövés: plusz pont. Megbosszuljuk a társunk halálát: plusz pont. Elfoglalunk egy területet: sok-sok pont. Egyszóval jól ismert módszerrel jutalmaz minket a játék, mindannyian szeretjük az efféle ösztönző dolgokat, melyek magasabb szintek és kibontható fegyverek képében materializálódnak minden multis FPS-ben, így itt is. Sőt, még perkekkel is találkozhatunk, igaz, másképp nevezik azokat, és csak ritkán lesz lehetőségünk újakat vásárolni, de ez is egy olyan extra, ami plusz pontokat jelentett a végső értékelésnél. A dolog pikantériája, hogy nemcsak tapasztalati pontot jelentenek ezek a mérkőzések során megszerzett számok (Battle Points néven találkozhatunk velük), hanem bármikor elkölthetjük azokat a játékon belül, s ez igazán kivételessé teszi a Homefront multiját. Egyetlen gombnyomással vásárolhatunk magunknak golyóálló mellényt, rakétavetőt, illetve csatába hívhatunk irányítható harci robotokat, robotrepülőgépeket, melyekkel alaposan megtizedelhetjük a sima gyalogságot, vagy akár plusz pontért jelenthetjük helyzetüket csapatunk számára. Mindezek tetejébe járműveket is vásárolhatunk, melyek típustól függően már jelentős összegekbe fájhatnak nekünk. Kérhetünk terepjárót, könnyű páncélosokat, tankot, vagy akár támadó helikoptert is a pályára, amiknek azonnal a pilótafülkéjébe pattanhatunk, s onnan onthatjuk a halált az ellenfélre. Ezenfelül egy viszonylag egyedi játékmódot is üdvözölhetünk a multiban, amely Ground Control néven fut, a lényege pedig az, hogy elfoglaljuk a térképen található három ellenőrző pont mindegyikét. Ha ez sikerül, egy kijelző megindul a sikeresebb csapat számára, majd ha megtelik, a frontvonal odébb tolódik, így válik változatosabbá az egész játékmenet. Ehhez kapcsolódhat még a Commander Mode is, ami annyit tesz, hogy a játék megjelöli azokat a játékosokat, akik magasabb killstreaket érnek el (3 felett már bekapcsol), s nagyjából behatárolja a helyzetüket az ellenfél számára.

DURVA ELADÁSOK

Habár a játék minősége nem indokolná (a szaksajtó átlagosan 70%-ra értékeli a Homefrontot), a Homefront mégis meglepő eladási adatokat produkált. A THQ 2,4 millió példányt szállított ki Amerikába, Európába és Ázsiába, s ebből a mennyiségből mintegy egymillió darab elkelt az első négy napon (70% Xbox 360, 26% PS3, 4% PC). Ebből is látszik, hogy egy jól sikerült marketingkampány képes az egekbe repíteni egy nem túl igényes játékot is.

A játékot csakis az ötletesen összelopkodott multiplayer menti meg a meglehetősen megalázó, 50%-os értékeléstől.

Sajnos rombolható környezet és lövedékáthatolás figyelése itt sincs, viszont le lehat hasalni (sosem gondoltam volna, hogy egyszer ezt is meg kell említeni, mint lehetőséget), szóval Call of Duty bakák rövid pályatanulmányozás után azonnal otthon érezhetik magukat a játékban. Valószínűleg ők azok, akik leginkább besegítenek a Homefront eladási adatainak normalizálásában, melyek az első héten közel egymilliós számot produkáltak, s ez bizony felettébb jó hír lehet a manapság szűkölködő THQ számára.

DÉJÀ VU

Számunkra a Homefront sok szempontból hasonlóan szerepelt, mint a készítők egyik régebbi játéka, a Frontlines – éppen ezért ismerős érzések kavarognak bennünk az értékelés terén. A grafika számunkra az elmegy szinten mozgott, sokak szerint még a három évvel ezelőtti színvonalat sem üti meg, de igazából nem is ezzel volt a legnagyobb baj a játékban. Először is a végigjátszáshoz szükséges három óra az, ami miatt kiakadtunk, főképp, ha ehhez hozzávesszük az emelt árat is. Erre rátesz még egy lapáttal az a tény is, hogy a Homefront semmi újat nem tudott felmutatni nekünk, s ha nem lett volna elfogadható sztorija, valószínűleg még azelőtt uninstall lett volna a sorsa, hogy kipróbáljuk a multit. Nagy szerencséjére viszont egy olyan többszereplős móddal rendelkezik, mely összefoglalja a kor legnagyszerűbb játékainak legjobb tulajdonságait, amiben vezethető járművek, robotok, sok-sok kibontható extra és egy nagyszerű játékmód várja a játékosokat. Nagy kár, hogy nem jutott több idő a fejlesztésre, s kicsivel több pénz jobb grafikusok megfizetésére.

GRAFIKA»	»65%
HANG ÉS ZENE»	»70%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»70%

www.pcguru.hu/1672

»Csúnyácska, száraz, ötlettelen, még annak ellenére is, hogy az alaptörténet sok izgalmat ígért. Szerencséjére rendelkezik multiplayer-opcióval, ami nemcsak kihúzza a csávából, de még dicséretet is érdemel.

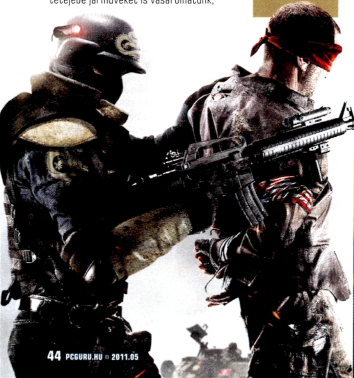
»CHRIS

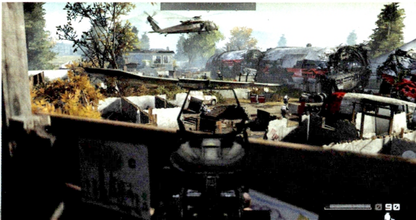
PRO
Élvezetes többszereplős mód, sok-sok extrával, egy jól kitalált pontrendszerrel és pazar elemekkel.

KONTRA
Rondácska és túlságosan is rövid, újabb rekorder született a lehúzások terén.

GÉPIGÉNY» Intel Core 2 Duo 2.4 Ghz / AMD Athlon 64 X2 5600+, 2GB RAM, 256MB VRAM , 10GB HDD

»71%«





SZÁZ ÉV MAGÁNY...

Cities in Motion

[ÍRTA KREDENC] **Ha valaki úgy gondolja, hogy a BKV aktuális vezérkaránál sokkal profibb módon meg tudná szervezni egy nagyváros közlekedését, most megmutathatja, mire képes. Persze papíron minden könnyebb...**

Az utóbbi években nem sok mannát kaptak a közlekedési-gazdasági szimulátorok hozzám hasonló rajongói – még szerencse, hogy nosztalgiából mindig elővehetjük a Transport Tycoon Deluxot, amely jó 15 éve uralkodik a műfaj trónján, és azóta sem talált legyőzőre, bár a zsáner ősének számító Railroad Tycoon felújítása, a Sid Meier-féle Railroads!, illetve a Traffic Giant kissé feledtette velünk elhanyagoltságunkat. Nos, az újonc finn Colossal Order által elkészített Cities in Motion utóbbi újragondolása, vagy ha úgy tetszik, koppintása – sajnos...

A játék alapelve egyszerű: egy nagyváros tömegközlekedését kell megszervezned, amelyhez meglehetősen intuitív, jól összerakott eszközkészletet kapsz; leszórsz pár megállót, ezeket hozzárendeled egy új járathoz, a szimuláció pedig megrajzolja a legoptimálisabb útvonalat. A nagyobb nehézséget annak eldöntése okozza, hogy honnan hová vidd polgáraidat. Elvileg ehhez kapsz mindenféle, színkódos szűrőt, ám ezek túl sok mindent nem árulnak el, de a lakóházak és munkahelyek/iskolák/üzletek, vagy épp a reptér/állomás és a szállók közötti viszonylatok azért elég kézenfekvő megoldások. A gond ott kezdődik, amikor befutnak az első, negatív visszajelzések, ám ezek pusztán színes hangulatjelek, semmiféle kézzelfogható indoklást nem kapsz, csak annyit látsz, hogy vöröslik az utasok feje a megállóban, vállalkozásod pedig megindul a lejtőn, és miután alapból sincs sok pénzed (metrót például tutira csak bankkölcsönből tudsz építeni), hamar bekövetkezik a csőd. Ez az első frusztráció – de nem az utolsó...

ADATOK

KIADÓ
Paradox Interactive

FEJLESZTŐ
Colossal Order

MŰFAJ
közlekedési szimulátor

MULTI
nincs

INFO

A játék 2011. február 23. óta érhető el a piacon, megvásárolható dobozos formában, letölthető a Steamről és egyéb játékos oldalakról.

Nem az évszázad játéka, de ha BKV- vagy közlekedés-fanatikus vagy, akkor megtalálhatod benne a számításaidat

A CiM látszólag elég sok opciót kínál, hiszen van egy száz évet átölelő kampány, melyben négy európai nagyváros (Amszterdam, Bécs, Berlin, Helsinki) utcáin „garázdálkodhatunk" az 1920-as évektől 2020-ig. A látszat azonban csal: mindez csak szép díszlet, hiszen mindig ugyanaz a dolgod, és ezen sem a fő-, sem a mellékküldetések nem javítanak, mivel ezek is egyformák: köss össze egy vagy több célépületet valamilyen járattal. Épp ezért a játék elég hamar unalmas, repetitív robottá válik, amit a fentebb vázolt nehézségek tovább keserítenek. Persze van sandbox mód is, ahol kedvedre organizálhatsz, sőt, térképszerkesztő, nem beszélve a napjainkban már kötelező achievementekről, ezek azért pár dekát belepakolnak a mérleg plusz serpenyőjébe – de például én el tudtam volna viselni valamiféle multis mókát, vagy akár bedrótozott, mesterséges intelligencia hajtotta konkurenciát, ami fel tudta volna dobni az unalmas klikkelgetést – aki játszott valaha a TTD-vel akár szólóban, akár hálózatban egy vagy több haver ellen, pontosan tudja, mire gondolok...

A körítés maga is kétarcú: a 3D egész jól néz ki (bár kissé fapados a látvány), de maximálisra húzott grafikával a szimulációt felpörgetve még erős vason is rendesen be tud szaggatni a cucc. A fő bajom mégis az erősen limitált zoom-szinttel van: nem lehet annyira eltávolítani a kamerát, hogy jól belásd az egész várost, ami nem túl felhasználóbarát megoldás. Ráadásul a zene sem jött be, de lehet, hogy csak nem az én stílusom ez a „euro-trance" vagy mifene, mindenesetre két perc után kikapcsoltam, volt épp elég más, ami miatt idegeskedhettem.

Egy szó mint száz: a Cities in Motion ismét nem váltja meg a világot. Akinek annak idején bejött a Traffic Giant, és szeretné viszontlátni 3D-ben, némileg jobban átgondolva és összerakva, annak ajánlható, bár ezúttal sem árt a demó kipróbálása. Mindenki másnak ott az OpenTTD, Chris Sawyer zseniális játékának ingyenes „újrája", melyet a mai napig csiszolgatnak a lelkes rajongók. A trónfosztásra, úgy tűnik, tovább kell várnunk...

Fentről minden olyan egyszerűnek látszik. Aztán ha közel megyünk, borul a bili

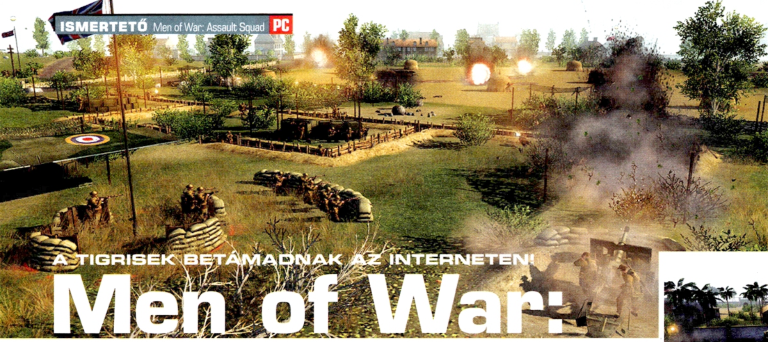
GRAFIKA»	»75%
HANG ÉS ZENE»	»55%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»60%

PRO
Az útvonalszervezés egyszerű, van kampány, sandbox, szerkesztő, a 4 város ügyesen van lemodellezve.

KONTRA
Multi és konkurencia nélkül hamar beleunsz a dologba, korlátozott a zoom, és a kevés visszajelzés miatt nehéz.

GÉPIGÉNY» 2.0 GHz kétmagos CPU, 2 GB RAM, 512 MB SM4 DX10 VGA, 430 MB HDD

»65%«



A TIGRISEK BETÁMADNAK AZ INTERNETEN!

Men of War: Assault Squad

[ÍRTA TIKA] **Mi van ma ebédre, Mása? – kérdezi Szása. Mi lenne, hát kása! – feleli Mása. A sokadik napon tartunk, és a képletes példánál maradva, ha még egyszer kása – Faces of War, Men of War vagy tökömtuggya bármilyen 2. világháborús … of War – kerül az asztalra, Mását el fogják tángálni, és még csak nem is csodálkozhat. Pedig a kása, mint tudjuk laktató…**

ADATOK

KIADÓ
1C company

FEJLESZTŐ
Digitalmindsoft

MŰFAJ
RTS

MULTI
16 fő

INFO

A 2004-es Soldiers: HoWW2 új műfajt teremtett, ez volt az első RTS, amelyben a motorkerékpár sofőrjét közvetlen fejlövéssel pattintottuk ki a nyeregből. A Faces of War (2006) már szélesebb frontokra vetítette ki az élményt, míg végül a Men of War hozta el a tömegek harcát (2010). Az ukrán-német kooperáció most tovább gördíti ezt a szekeret.

A szellemi atya titulusát birtokló ukrán Best Way is érzi, hogy sok lesz már a jóból, így a Men of War következő része Vietnamba látogat, de addig is a Digitalmindsoft, a Red Tidenál bemutatkozó német társfejlesztő még összedobta ezt a kiegészítő lemezt. Az Assault Squad tehát az n+1-ik matéria a témakörben, de rögtön a javára írhatjuk, hogy önállóan futtatható, és a mostohán kezelt multiplayer ágat bontja ki. Ám mivel biztosan akadnak kóbor mazochisták, akik ebben a vért fingató rendszerben is összeakasztanák a bajszot a gépi intelligenciával, nos nekik lett kitalálva a Skirmish menüpont. Itt (és természetesen multiban is) sorakozik fel az amerikai, német, brit és orosz náció mellett a japán is, három-három küldetéssel bejárva olyan hadszíntereket, mint Mongólia, Észak-Afrika vagy Normandia. Az alapvetés továbbra is az, hogy második világháborús egységek kis csoportját kell irányítani, miközben az RTS műfaj kereteit feszegetik az egerünk alá adott katonák. Bármelyikük hátizsákjába beletúrhatunk, gránátot, új fegyvert adva a kezekbe, de a névvel, ranggal, „szakmával" (géppuskás, AT, mesterlövész stb.) megjelenő harcos az elesettektől felmarkolt páncélököllel tankokat zúzhat le, majd akár meg is javíthatja, és néhány társával harcba is vezetheti azokat. A zsákmányolt löveg mögé ültetve kezelővé válik, gyógyíthatja magát, aknát telepíthet, és nem utolsósorban gyalogosként is hasznosan funkcionál, hála a fedezékrendszernek és a különböző felvehető pózoknak. A Direct Controlt se hagyjuk ki, ahol bármely figurából, járműből vagy páncélosból iránygombokkal mozgatható és pontlövésre képes egység lesz. Minden fanyalgásunk ellenére a Soldiersszel elindított szisztéma a mai napig tartogat kihívásokat, a kezelőfelület ennél letisztultabb már nem is lehetne – egy kattintásnyi távolságra van a páncéltörő gránát, és az eü. csomag is, továbbá a nehézségi fokon a mai napig jóízűt lehet anyázni, mert hát ez is kell a varázslathoz.

Sokadik bőr már ez a Men of War szérián, így csak azoknak merjük melegen ajánlani, akik megvesznek az RTS-es multiért

FOR THE MOTHERLAND!

Ám abban a játékrendszerben, ahol épp a pótolhatatlanság a báj, és a kiválasztott kevesek vs. ordas túlerő felállástól futott össze a szájakban a nyál, most hirtelen nagyot fordult a világ. A Skirmish pályák lényege kísértetiesen hasonlít a Company of Heroesban látottakhoz (a vicc, hogy legutóbb a CoH Tales of Valor meg innen nyúlta le a Direct Controlt), a térképen ugyanis zászlók láthatók, amelyek felett kis ikonok lebegnek, és ha sikerül egyet elfoglalni, akkor egyrészt a manpowernek nevezett nyersanyag számlálója gyorsabban pörög, másrészt a kis ikonnak megfelelő csoportban újabb elérhető egységek jelennek meg. Folyamatosan kérhetjük be a pályára az utánpótlást, de mivel a célterületek frontvonalakat alkotnak, szám szerint hármat, és például nehézpáncélosokhoz csak a harmadiknál juthatunk, sosem alakul ki technológiai fölényünk, miközben az MP érték sem csurog vastagon (túlerőben ritkán leszünk). A módszer rákfenéje, hogy hiába vándorolunk egyik hadszíntérről a másikra, mindig ugyanaz a sablon köszön vissza, hasonló harcértékű egységek csapnak össze, csak éppen a környezet mondjuk sivatagról átvált Normandia parti erődítményeire.

Tippek, trükkök, tanácsok

CSAK ÓVATOSAN

A tüzérség, a páncélosok és a rohamlövegek terület-célokat is tudnak támadni, az eszköztáron egy külön célkereszt jelöli (lejtő és lővonal), ráadásul a látótávolságukon túl is, tehát ezzel a gyanúsabb gócokat érdemes megszórni, mielőtt támadásra indulunk.

GÉPESÍTS!

A gépesített gyalogság jó vétel, mivel automata fegyverekkel és páncéltörő eszközökkel is fel van szerelve, no meg a gépesítést jelentő félhernyón a géppuska remek tűztámogatást tud nyújtani. Csak ugye nem közvetlenül a frontvonalba kell leparkolni.

FEDEZÉKBE!

A terepen minden egyes objektumot, de még a kilőtt járműveket, kidőlt fákat és a bombatölcséreket is lehet, sőt, tulajdonképpen kötelező fedezéknek használni. Ha lakott területre érünk, még a házakba is küldhetünk embereket. A lényeg, hogy mindig és mindenki fedezékben legyen.

NE SZÉGYENLŐSKÖDJ

A gyalogság szakaszait szedjük két-három fős csoportokra, próbáljunk minél szélesebb frontvonalat kialakítani, és fosztogassuk a zsírosabb hullákat – tehát, ha egy test mellett géppuskát, páncélöklöt látunk, kapjuk fel, és a tulajt is nézzük át munícióért.

Vajon télen mennyire van hideg egy tankban? Vajon kinn jobb, vagy benn az agyúcső melege mellett?

Ezen a tengerparton egy darabig nem fognak röplabda-bajnokságot rendezni, az tuti

Jellemzően az első frontvonalat szétkergetjük gyalogsággal, aztán jön egy meglepetésszerű páncélos támogatással indított ellenlökés, amely a harmadik skirmish pályán már bármi, csak épp nem váratlan. A második vonalat könnyű ütegek védik, a harmadikat nehéz páncéltörő ágyúk, mögöttük pedig a térkép felét lefedő rakétavetők, nehéztüzérség vagy beásott rohamlövegek. A győzelmet és a pálya végét jelző zászlót korántsem könnyű megkaparintani, tehát ilyenkor vesszük igénybe az úgynevezett hős egységeket, mint az angol kommandó vagy német Veterán Tiger. A másik hathatós segítség pedig egy nemzeti specialitás, amelyet 2-3 percenként süthetünk el, és ugyan az amerikai légi csapás vagy a brit tüzérség összpontosított tűzereje látványos, de a japán banzáj (néhány tank és szakasz öngyilkos rohama a kiválasztott célpont ellen), illetve az orosz For the motherland! jelszóval a pályára beáramló emberözön lesz az, ami jókora hangulati lökésekkel átsegít az ismétlődő periódusokon.

IRÁNY A JÁTSZÓTÉR!

Az Assault Squad a multiplayer pályákon kel életre, az eddig harmatos skirmish élmény itt akár 8 fővel másfél órás intenzív élménybe csap át (ilyenkor az egész banda osztozik a pontértékeken és a seregen). A Frontlinesban pedig 5 igencsak jóízű térképen (pl. Moszkva, Szevasztopol) már nem a gép ellen kell visszaszorítani a frontvonalakat, hanem felváltva védekezik és támad a két csapat. A Combat, azaz a Deathmatch kategóriát súroló verzióban a No infantry beállítású pályák tarolnak, többnyire Joszif Sztálin tankok és Királytigrisek lövik egymást, de a Sniper duel beállítás is érdekes. Az Assault Zones a nyílt béta óta hihetetlenül népszerű. A harmincegynéhány térképen, akár 8 vs. 8 felállásban komoly harcok folynak. Az ismert területfoglalós, conquest jellegű játékmenetre épül, komoly csapatmunkát igényel, és ha a realisztikus FOV, illetve néhány nehezítés be van kapcsolva, akkor remek élményt garantál. A többnyire a Sherman, Párduc etc. tankok árnyékában ballagó katonák, külön kiemelve az elit gépesített gyalogságot (német páncélgránátosok, brit SAS, orosz Red Guard stb.), de említhetném a tiszteket (megnövelt látótér), a lángszórósokat (iszonyat pusztítás) a Men of Warban a helyükre kerültek. Gyilkos kézitusákban, vagy a gödrök, fedezékek mélyén lapuló harcosok látóterében véreznek el az óvatlanul előretolt fémszörnyetegek.

KEMÉNY MAGOK

Az APCR – Armour Piercing Composite Rigid lőszer rendkívül egyszerű elven alapul. A wolfram-karbid (W_2C) ugyanis az egyik legkeményebb fém, sűrűsége a duplája a vasénak, na ebből formáztak egy űrméret alatti magot, és hogy a csövet kitöltse, alumíniumköpenyt tettek rá ballisztikus orral. A szilárd mag tökéletes páncéltörő anyag, és még a régi, akár 37 mm-es Pak ágyúknál is sikeresen alkalmazni lehetett. A hátránya csupán annyi, hogy a wolfram nem állt elegendő mennyiségben rendelkezésre (Németo.), és hogy a lőszer töltet nélkül úgy viselkedik, mint egy dárda, átmegy a célponton, de néha komolyabb károk nélkül…

LESZ EZ MÉG JOBB (OLCSÓBB) IS…

A játék képe abban a tekintetben sokat változott, hogy a felderítést jócskán megnövelt hatótávval és igen durva tüzérséggel párosították. Nehéz elrejtőzni, ráadásul a páncéltörő fegyverek többsége az új APCR lőszerrel a nagyobb fenevadakat is kiütheti. Talán ez az egyik oka az átdolgozott páncélvédettség-mutatók körül folyó morgolódásnak, ugyanakkor viszont azt is el kell fogadni, hogy egy szerencsés lövés is dönthet a gyengébb javára. Szokás szerint a Best Way saját technológiája (GEM2) biztosítja a látványt, a terep rombolható, a házak és fák simán befekszenek a lánctalpak alá, továbbá a robbanások szépen letarolnak akár egy kisebb várost is. A MoW-nak az idők során kétségtelenül megkopott a fénye, de a környezeti hatásokkal, a lángot fogó aljnövényzettel, vagy amikor a téli pályán a 30 tonnás Sherman alatt beszakad a tó jege és elmerül, még mindig hozza a kötelezőt. A játék persze küzd kisebb-nagyobb hibákkal, speciel halálra idegesít, amikor a tankokból egy-egy találat nyomán egyszerűen és szó szerint elszáll a legénység (kirepülnek). A repetitív frontvonalakról a skirmish pályán már szólottam, de egyelőre a matéria ára az, amit kicsit túlpozícionáltak. A leárazásokig kitartásra buzdítanék mindenkit…

GRAFIKA»	»75%
HANG ÉS ZENE»	»70%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»70%

www.pcguru.hu/

»A Vietnam megváltás lesz, mert a 2. világháború varázsa kezd megkopni. A skirmish rész szinglíben unalmas, a 30 eurós árat viszont túlzásnak érzem egy multis kiegészítőpakkért, bár annak, mi tagadás, elég jó.

»TIKA

PRO
A multis tartalom erős, jól kiegyensúlyozott, kellően összetett játékrendszer.

KONTRA
Ez még mindig a második világháború, a megszokott egységek, és egyjátékos élményben is kevesebb.

GÉPIGÉNY» Intel Pentium 4 2,6 GHz, 1GB RAM, GeF FX 5900/ATI 9600, 4GB HDD

»70%«

A KIFÜSTÖLÉS MŰVÉSZETE

A tüzérségi állásokat, főleg a skirmish pályákon nagyon nehéz kigyomlálni. Meg lehet próbálni füstgránátok fedezékében gyalogsággal lokalizálni, majd tüzérséggel, páncélossal kilőni, esetleg az amerikaiknál ejtőernyőst dobni mellé és legránátozni – rajtatok múlik.

NEM IS OLYAN HÜLYE

Az AI folyamatos hullámokban ellentámadásokat generál. Így az elfoglalt pontokon az értéktelenebb gyalogság (rifleman) rögtön szállja meg a géppuskákat, illetve a mélységben kilőtt lövegeknél a teljes megsemmisítésre törekedjünk, mert feltölti azokat.

DIRECT CONTROL

Multiban a Direct Control szinte kötelező a páncélosoknál, egyrészt, hogy mindig a jobbik orcánkat fordítsuk az ellenség felé (minden tankon a frontpáncél a legvastagabb), másrészt a pontos célzás miatt, no meg az AI útvonalkeresése is néha bénázik.

LÉGY SZEMFÜLES

Ha No infantry multis pályát játszunk, a kilőtt tankok legénységét toljuk középre és bújtassuk el. Vigyázzunk rájuk, ők majd szépen bemérik az ellenséges tankokat, mi meg messziről kilövöldözhetjük. Ebben a játékban az győz, aki előbb látja meg az ellenfelet.

A GÁRDISTÁK MÁR A SPÁJZBAN VANNAK!

Warhammer 40.000 Dawn of War 2 – Retribution

[ÍRTA JOHNBART] **A Relicnek hála az idei esztendőt sem ússzuk meg Dawn of War 2 kiegészítő nélkül, aminek nagyon örülünk – a Retribution ugyanis igencsak szórakoztatóra sikeredett.**

ADATOK

KIADÓ
THQ

FEJLESZTŐ
Relic Entertainment

MŰFAJ
RPG/ taktikai RTS

MULTI
Kétfős kooperatív / háromfős survival / hatfős kompetitív

INFO

A Retribution a 2009-es Dawn of War 2 második kiegészítője, és akárcsak elődje, a tavalyi Chaos Rising esetében, úgy az alapjáték ezúttal sem szükségeltetik a futtatáshoz.

A kérges szívembe magát már a Homeworlddel belopó Relic, úgy tűnik, biztosra megy, és a Dawn of Warhoz hasonlóan az immár kétéves második rész szavatosságát is igyekszik a lehető legjobban kitolni pár, nagyjából évente érkező kiegészítővel, biztosítva így az Űrgárdisták konstans jelenlétét a Warhammer 40k-rajongók monitorain. Bár a hozzáállás az előd (zömében) sikeres kiegészítői okán érthető, azért elgondolkodtató, mégis mit tudnának még belerakni a Retribution névre hallgató csomagba, ami a sorozat kedvelőit az Aurelia alszektorba való visszatérésre ösztönözné (az új multis pályák és felszerelés nem ér). Nos, a megoldás abban rejlik, hogy a csapat ezúttal nemcsak az elődhöz köthető pénzügyi manőverekből, hanem annak játékmenetéből is sokat merített – ennek eredménye egy, a DoW2 játékmenetét jelentősen kibővítő, tartalmas csomag lett, mely bár nem mentes az elhibázott taktikai lépésektől, összességében mégis remek vérfrissítésnek (és -ontásnak) bizonyul...

Hiába a „sokadik bőr" a Dawn of War 2-n, a Retributionben még mindig van annyi szufla, hogy érdemes legyen beszerezni

GALAKTIKUS TISZTOGATÁS

Kiegészítő lévén (még ha önállóan futtatható példányról is van szó) a Retribution élvezetéhez felettébb javallott az előző részek ismerete, mivel mind az intro, mind a kampánymód a Chaos Rising után 10 évvel, in medias res egy parázs tűzharc közepén kezdődik – kifinomult deduktív logikával így hamar levonható a következtetés, hogy a Vérhollók űrgárdistái nem igazán tettek rendet az Aurelia alszektorban. Igazából a helyzet rosszabb, mint valaha: a Káosz erői egyre több planétát (és űrgárdistát) kebeleznek be, de mellettük az univerzum majd' minden ismert faja is felbukkan a rendszerben: az orkokat a szimpla zsákmányszerzés, az eldákat egy ősi leletük felkutatása, a tyranidák egy raját pedig a Vezértudathoz kapcsolódás hajtja. Tartva attól, hogy a felfordulás a környező rendszerekre is átterjedhet, az Istencsászár a végső lépés, az Exterminatus mellett dönt: flottát indít a rendszer felé, hogy ott minden élőlényt kiirtva meggátolja a Káosz további terjedését. Az emberekkel játszva nyilván ennek megakadályozása lesz a feladatunk, feltéve, hogy ismét mellettük kötelezzük el magunkat, a szóló mód terén ugyanis a galaktikus össznépi találkozó fontos hozadéka, hogy minden csoportosulás egy saját, 15 küldetésből álló hadjáratot kapott. Már ide hallom a veteránok csatakiáltásait, no de persze nem eszik olyan forrón azt a bizonyos gabonaőrleményt: amellett ugyanis, hogy az egyes kampányok küldetései minden fajnál ugyanazon pályákon játszódnak, a hadjáratok történetvezetése is messze elmarad az előző kiegészítő minőségétől, szóval ne várjunk a Chaos Risinghoz hasonló mélységű narratívát – mondjuk ez hat eltérő nézőpont mellett valamelyest várható is volt.

HARCRA KÉSZ UTÁNPÓTLÁS

Bizony, a „hat nézőpont" nem elírás, ugyanis ezúttal is kapunk egy új játszható oldalt, a

Tippek, trükkök, tanácsok

HÍRSZERZÉSI JELENTÉS
A hírszerzési ablak nem véletlenül van ott az eligazító képernyőn: a küldetések megkezdése előtt mindig olvassuk el, hogy milyen erők várnak ránk a következő pályán, és ennek megfelelően fegyverezzük fel embereinket!

TOVÁBBKÉPZÉS
Hőseink a támadás, védekezés és a támogatás kategóriájában tanulhatnak új képességeket: magától értetődően érdemes mindegyikükkel valamelyik vonalra specializálódnunk, mert egy végigjátszással nem lehet minden képességet kioldani.

VÉTEL ÉS ELADÁS
Bár a Retributionben viszonylag kevés, de hasznos felszerelést kapunk a hadjáratok során, a felesleges cuccokat ezúttal is bezúzhatjuk némi plusz XP reményében. Ne halmozd a tárgyakat, csak az maradjon, ami tényleg szükséges!

KIT VÁLASSZAK?
Ha egy küldetésben többszörös túlerővel kell farkasszemet néznünk, tanácsos 1-2 hősünk helyett speciális egységeket magunkkal vinnünk. A különleges osztagok, amellett, hogy ingyen cserélhetők és erősek, a létszámlimitet is növelik.

Ha jól megfigyelitek ezt a screenshotot, akkor láthatjátok, hogy ezen az oldalon nem csak az ellenfél soraiban van ott a „káosz”

Hiába kétéves már az alapprogram, azért az Essence Engine 2.0 még 2011-ben is képes olyan látványt varázsolni a monitorainkra, ami bármilyen RTS-nek a javára válna

Birodalmi Gárdát. A csoportosulás az űrgárdistákkal szemben sokkal regulárisabb, ennek megfelelően erejük (a hősöket leszámítva) nem különálló egységeikben, hanem sokkal inkább számukban rejlik: a milliárdnyi katonából álló seregben egy szakasz élete semmit nem jelent, taktikájuk ennek megfelelően a második világháború szovjet haderejét idézi (azaz katonáikat elölről az ellenfél, hátulról saját tisztjeik lövik), nyakon öntve némi fasiszta színezettel, illetve a hősök mókás brit akcentusával. E számbeli fölény mondjuk igen bajosan érvényesülne a DoW2 játékmenetének megtartásával, így azt is jelentős változás érte: a Retributionben végre a szóló módban is visszatér az egységvásárlás, igaz, kissé korlátozott formában. A multihoz hasonlóan így immár a szóló módban is az előretolt harcállások játsszák a főszerepet: azokat elfoglalva toborzópontok és erő üti markunkat, melyekből „normál” egységeket (gyalogságot és járműveket) hívhatunk le a harctérre. A limit 50-70 egység körül mozog, ami bár igen messze van a DoW1 kisebb ütközeteitől is, a játékmenet és az MI okán nem is kell nagyobb csapat; a pályadizájn, a változatlan irányítás, valamint egységmenedzsment mellett ugyanis egyrészt néha ekkora erőt is kihívás elirányítani, másrészt pedig egységeink útkeresése még mindig lesújtó: kilométeres kerülőket tesznek, beakadnak az objektumokba, vagy épp lőtávon kívül kezdenek lövöldözni – idegesítő szálkák ezek, kár, hogy nem javították őket.

A reguláris egységek megjelenésének természetesen más hozadékai is vannak. Bár kampányonként továbbra is négy hőssel kezdjük a hepajt, nem muszáj mindenkinek részt venni a küldetéseken, helyettük speciális, tápos (és kidőlésük esetén ingyen cserélhető) csapatokat is magunkkal vihetünk, akik az egységlimitet is megdobják. A fejlődési rendszer is lényegesen egyszerűbb lett; egyrészt jóval kevesebb (de legalább használható) cuccot kapunk a pályák végén, másrészt szintlépés esetén immár csak 1-2 bónuszpont jár hőseinknek, de azokkal azonnal kioldhatunk valami speciális képességet (itt messze a gárdista komisszár „morálnövelő” kivégzése a legelborultabb – nem, nem ellenséget lő fejbe). A küldetések teljesítésével járó jutalmak is immár két csoportra oszlanak: a hősöknek adható cuccok/képességek mellett itt oldhatjuk ki az új egységeket is.

A kiegészítő hadjáratai tehát teljesen új ízt kölcsönöznek a DoW2 szóló módjának, még akkor is, ha igazából csak a multis ütközetek elemeinek egyjátékos módba ültetéséről van szó. Amilyen szépen kiveséztem azonban a kampányt, olyannyira nincs mit írnom a többjátékos módról, itt ugyanis csak apró újításokat találunk: a helyi Survivalnek megfelelő Last Stand új karakterrel és egy pörgős pályával bővült, a hadjáratok ezúttal is elérhetők co-op módban, a Birodalmi Gárda pedig természetesen Skirmishben is bevetésre kész. A multi így igazából egyetlen – technikai – újítást tartogat: a (képzeljetek ide egy tetszőleges pejoratív jelzőt) Games for Windows Live-ot a Steamworks váltja, ami üdítő változás az előd idegesítő matchmaking rendszere és patchelési procedúrái után. Multi terén tehát meglepetés max az új játékosokat érheti – más kérdés, hogy a két éve aktív veteránokkal szemben nem sok jót jósolok nekik a WH40k csataterein…

SIKERES MEGTORLÁS

A Retribution bizonyosan nem hoz forradalmi változásokat a Dawn of War 2-be, újításai azonban tökéletesen elegendőek ahhoz, hogy az alapjáték szavatosságát még jó egy évvel megtoldja. Grafikai és zenei téren a hagyományos DoW2-minőséget kapjuk, a multis gyakást a szólista módba átültető intenzív kampány szórakoztató, bár nem kiemelkedő, az új Last Stand hős és pálya, valamint a Birodalmi Gárda pedig remek vérfrissítése az amúgyis atomjó többjátékos módnak. Bár némi bugfixet (főleg az MI terén) szívesen vettem volna, nyomott árával a Retribution még így is minden veterán warhammeresnek kötelező vétel – de önálló futtathatóság ide vagy oda, a szériával most ismerkedő hullajelöltek jobban teszik, ha először inkább az alapjátékkal próbálnak szerencsét.

A STEAM ÖLTÖZTET

Manapság már meg sem lepődünk azon, ha néhány terjesztő exkluzív cuccokkal igyekszik magához csalogatni a vásárlókat – nincs ez másképp a Retribution esetén sem. A játékot a Steamről beszerzők az orkokat, a THQ online üzletéből vásárlók pedig a tyranidákat láthatják el speciális felszereléssel. A tervek szerint a limitált eszközök később DLC formájában, illetve a kiegészítő gyűjtői kiadásában lesznek mindenki számára elérhetők.

A Káoszt tűzzel-vassal irtani kell, vagy bármivel, ami éppen a kezetek ügyébe kerül…

GRAFIKA»	»84%
HANG ÉS ZENE»	»84%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%

www.pcguru.hu/1999

»A multiból átemelt egységgyártás teljesen új ízt ad a sztorimódnak, a Birodalmi Gárda és az új többjátékos tartalom pedig csak hab a tortán.

»JOHNBART

PRO: Remek Birodalmi Gárda, új multis tartalom, az egységvásárlásból fakadó intenzívebb, élvezetes csaták.

KONTRA: Gyengécske történetvezetés, a frakciók hadjáratai alig térnek el egymástól, az MI még mindig eléggé bedrótozott.

GÉPIGÉNY» Pentium 4 3.2 GHz, 1 GB RAM, GeForce 6600GT / ATi Radeon X1600 , 9 GB HDD

»85%«

ZÚZD A LÁDÁT!

A pályákon elszórt ládákat mindig törjük szét, a bennük fellelhető toborzópontok és erő ugyanis nélkülözhetetlen az utánpótlás lehívásához – erőforrást emellett a kontrollpontok elfoglalásával szerezhetünk.

MARCUS FENIX NYOMÁBAN

A pályákon elszórt fedezékek nem pusztán díszítőelemek: magasabb nehézségi szinten gyalogosainknak esélyük sincs a pergőtűzzel szemben, ha nem navigáljuk őket taktikusan a fedezékek mögé, vagy az üres épületekbe.

JAVADALMAZÁS

A sztori előrehaladtával reguláris egységeinknek is újabb és újabb fegyvereket oldhatunk ki: ne felejtsük el felfegyverezni velük őket, mivel így a legalapabb gyalogos egység is ütőképes osztaggá válhat – méghozzá teljesen ingyen.

FÉM, FAL, HÚS

Minden fegyver részletes statisztikával rendelkezik arra vonatkozóan, hogy hogyan teljesít a gyalogság, harcjárművek és épületek ellenében. Seregünket eme mutatók tükrében állítsuk fel, hogy bizton felkészüljünk minden kihívásra.

CSAK CSENDBEN, CSAK HALKAN...

DEXTER: THE GAME

[ÍRTA CHOCHO] **A Dexter című tévésorozatból iPhone-os játékot csinálni merész lépésnek tűnhet, a program egy az egyben portolása PC-re pedig még annál is merészebbnek, viszont nem minden az, aminek elsőre látszik.**

ADATOK

KIADÓ
Mark Ecko Entertainment

FEJLESZTŐ
Icarus Studios

MŰFAJ
kalandjáték

MULTI
nincs

INFO

A játék az internetről tölthető le 10 dolláros áron, méghozzá a http://www.comcast.net oldalról.

Igaz ez a sorozat (és az annak alapjául szolgáló regények) főszereplőjére, a fiatal, jóképű és roppant intelligens Dexter Morganre is. Látszatra egy teljesen normális pali, aki a miami rendőrségnél dolgozik vérszakértőként, a valóságban azonban kegyetlen pszichopata, akit apja – látván, hogy képtelen megfékezni gyermeke gyilkolási vágyát – úgy nevelt fel, hogy szabályokhoz kötötte, kit ölhet meg, és kit nem. Dexter kizárólag más gyilkosokra specializálta magát, azok közül is főleg olyanokra, akik megúszták a börtönbüntetést. Bár napközben remek rendőr és kiváló családapa, éjszakánként az utcákat járja áldozatai után, akik egyáltalán nem ma született bárányok. Ebből a sztoriból játékot készíteni remek ötlet, mindezt viszont elfecsérelni egy mobiltelefonra több, mint gondatlanság, gondolhatnánk. Ezzel szemben a Dexter: The Game az iPhone egyik legjobb játéka lett tavaly, a kiadásért felelős Mark Ecko (igen, a híres grafikus) pedig a nagy sikert látva úgy döntött, hogy potom összegért (mindösszé tíz dollárt kóstál a kicsike) letölthetővé teszi a PC-s játékosok számára is. Bizony, egy telefonról átírt programot.

RONDA ÉS FINOM

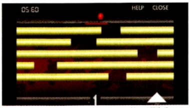
Ez így leírva nem hangzik túl jól, sőt, a képekre tekintve egyenesen botrányosnak tűnik, de ne hagyjátok, hogy az előítéleteitek győzzenek, mert a csúnya grafika és a technikai bugok ellenére egy nagyon érdekes játékkal van dolgunk. A Dexter: The Game elsődlegesen egyfajta nyomozós kalandjáték, amiben öt különböző ügyet megoldva kell Dextert kordában tartanunk. Nem elég végigzongorázni a feladatokat és örülni a „Vége" feliratnak, hisz Dexter egy valódi sorozatgyilkos, akinek muszáj visszaszorítania valós identitását. Ha nem így tesz, egy-egy mondata vagy reakciója könnyedén elárulhatja, lévén, hogy komoly tapasztalattal bíró nyomozókkal van körülvéve egész nap. Így aztán miközben beszélgetünk más karakterekkel, el kell döntenünk, hogy milyen tónusban folytassuk le a diskurzust. A sötét tónus egyes gyilkosoknál kifejezetten ajánlott, mint ahogy szemtanúk esetében is hasznos lehet, de sajnos ilyenkor Dexter eléggé furcsa dolgokat mond, szóval nem árt vigyázni vele. A semleges tónus általában valami nyers, technikus válasz, míg a könnyed tónus kedves, humoros, esetenként szeretetet mutató gesztusokat jelöl. Bár egyszerűnek tűnne folyamatosan a könnyed tónusra nyomni, a helyzet az, hogy Dexter a túl mély elnyomástól összeroppan, s ezért nehezebben tartja vissza beteges hajlamait. A cél tehát a képernyő tetején látható kis sáv egyensúlyban tartása, miközben minijátékokat játszunk, logikázunk, s ha megvan a tettes, becserkésszük és változatos módon meggyilkoljuk. A minijátékok néha kifejezetten nehezek, a logikus, nyomozós pontok azonban nagyon jók, ahogy a Dextert a sorozatban játszó Michael C. Hall kiváló szinkronja is. A remek zene és hangok egyébként is jellemzik a játékot, a rajongóknak igazi csemegét ígérve.

A SÖTÉT UTAS

Bármilyen jók is legyenek a hangok és a játékmenet, sajnos a portolás így is kifejezetten gyászosnak mondható. A grafika valami fertelem, PC-n ilyet nagyjából tíz éve nem láttam, az irányítás pedig maga a pokol, főleg, hogy csóró Dexter még hátrálni sem tud normálisan. A legrosszabb viszont kétségtelenül a kismillió programhiba, melyeknek hála sokszor befagynak az amúgy is ocsmány átvezető animációk, vagy csak szimplán kilép a játék. Ennek ellenére rajongóknak és kalandoroknak simán ajánlott a Dexter: The Game, de a végértékelésen ne tessék meglepődni, mert ha megveszek sem adhatok magasabb százalékot.

SENKI SEM TÖKÉLETES, MÉG DEXTER SEM

A játék programhibáiról már volt szó a cikkben, azonban ki kell emeljek két komolyabb bugot. Az első, hogy a játék scriptrendszere néha kifagy: csak megyünk körbe-körbe, anélkül hogy bármilyen megoldást találnánk. Ha ez történik, lépjünk ki, majd vissza. Amennyiben csak egy bug szórakozott velünk, a script aktiválódik, és a játék nagy valószínűséggel működni fog. A másik gyakori hiba a minijátékok sikertelensége, mely szintén értelmetlennek tűnik. A megoldás ugyanúgy ki-, majd visszalépés...



Végre egy kalandjáték, amiben újra kihívást jelent a minijátékok megoldása

GRAFIKA»	**»40%**
HANG ÉS ZENE»	**»80%**
JÁTÉKÉLMÉNY»	**»80%**

PRO
Remek hangulat és kiváló szinkron egy csomó jó ötlettel meglocsolva, pont, ahogy Dexter szereti.

KONTRA
Iszonyatos grafika és sok programhiba, na meg pár túl nehéz minijáték.

GÉPIGÉNY» P4 2.0 GHz, 128 MB VGA, 1 GB RAM, 600 MB HDD

»60%«

EGY FEJTÖRŐ FEJ-TÖRŐ

TRAPPED DEAD

[ÍRTA JOHNBART] **Ritka, hogy ráfüggök arra a játékra, amit az első pár órában a pokolba kívánok, a Crenetic zombitrancsírjával azonban pontosan így jártam. Kissé bugos, néha kivág az asztalra, az irányítás is nehézkes – de ha túllépünk eme akadályokon, egy meglepően új(nak ható) szemszögből élhetjük át a zombiinváziót.**

A bevezető végén lévő zárójeles merénylet nem (csak) azért került oda, hogy kivegyük részünket szövegértési készségetek csiszolásából, hanem azért (is), mivel a Trapped Dead érdekes madár, elvégre úgy újszerű, hogy mégsem az. Taktikai RTS (ami önmagában nem nagy szó), zombik kobakját kell bezúznunk benne (ez meg már szinte fantáziátlan), a kettő keresztezésére azonban eddig még nem volt példa, a Headup tehát nem (teljesen) alaptalanul tömjénezi magát weboldalán.

A Trapped Dead így leginkább egy zombiapokalipszisba oltott Soldiers of Anarchyra hasonlít: adva vagyon egy kora 80-as évekbeli amerikai kisváros, ahol a lakosság javarésze a génmódosított gabonának köszönhetően hamar rákap az emberhúsra, velük pedig hat túlélő néz farkasszemet – előbbi csoportosulás megenni, utóbbi pedig kihasználni kívánja a szürkeállományt a túlélés érdekében. Nem véletlenül említem a Guru mellékletét is megjárt stratégiát, a TD ugyanis a zombikat leszámítva erősen hajaz egykori teljes játékunkra. Először is: a hat karakter mindegyike eltérő erősségekkel és gyengékkel bír: van, aki fejszére, van, aki lőfegyverekre specializálódott, az újságírólány fitt, mint a nesz, míg a kövér seriff már egy rövid kocogástól kiköpi a tüdejét, gyógyítani pedig csak az orvos tud, akinek azonban tolószéke okán erősen behatárolt a mozgástere.

Minden küldetésre négy embert vihetünk magunkkal a hat közül, akiket előtte bunkerünkben fegyverezhetünk fel, a kapott (és a pályán felvett) cuccokat azonban később is szabadon variálhatják. Bár a jópofa B-filmes, képregényes átvezetőkből mindig kiderül, pontosan miért is merészkedünk ki az utcára, a célunk egyszerű, mint a zombik személyisége, nevesül: jussunk el a pálya elejéről annak végére, lezúzva minden útba eső élőholtat. Nyilván 2-3 csoszogó halott esetén ez nem kihívás, amikor azonban 8-10 bestia ront ránk, a szerényen adagolt lőszer pedig erősen fogy, mindjárt más megvilágításba kerül a helyzet. Kapkodni azért nem kell: a játék bármikor leállítható, a zombik régimódian csoszognak, nem pedig rohannak, a pályák zömén pedig csapdák (robbanó poroltók, villamosszék stb.) is segítik a taktikusabbakat a hörgő akadályok eltakarításában. A zombik stratégiai péppé verését ugyanakkor nemcsak egyedül, hanem három cimboránkkal is végezhetjük: a kooperatív mód minden bizonnyal a játék legjobb része, összetartó bandával igen jó meccseket lehet tolni, feltéve, hogy ők is túlteszik magukat a játék hibáin – amikből pedig sajnos igen sok van.

Kezdem ott, hogy a játék erősen instabil, szinte óránként fagy, ami figyelembe véve, hogy nem menthetünk szabadon (hanem pályánként csak 2-3 fix helyen), különösen idegesítő: megesett, hogy 40 percnyi játékom ment a velőbe emiatt. Az irányítás szintén nem teljesen százas: néhány fegyvert bal, másokat jobb klikkel hozunk működésbe (nesze neked, átgondoltság), már ha egyáltalán reagálnak embereink a parancsokra, mivel sokszor csak két-három kattintásra kezdenek akciózni, ami igen kellemetlen, ha épp négy irányból próbálják megnyúzni őket (ez ugye azt is jelenti, hogy MI nincs, embereink semmit nem csinálnak, ha nem kapnak utasítást). Zene gyakorlatilag nem létezik (bár néha-néha felcsendül valami jellegtelen traktus), hőseink pedig csupán az átvezetőkben szólalnak meg – szerencsére, mivel a kevéske szöveget is maximálisan túljátsszák a színészek.

Miután a hibák zöme már az első két pályán a játékos nyakába zúdul, igen könnyen elveheti a témára fogékony stratégák kedvét a város megtisztításától – hiba volna azonban ezek miatt temetni a programot, mivel bár a megvalósítás olykor frusztráló, az alapötlet (azaz a téma RTS-es megközelítése) mégis remek. A lenti százalék így inkább egyfajta figyelmeztetés – nem tökéletes a játék, de ha túlteszed magad a hibákon, jól szórakozhatsz vele.

ADATOK

KIADÓ
Headup Games
FEJLESZTŐ
Crenetic
MŰFAJ
Taktikai RTS
MULTI
Négyfős co-op

INFO

Bár témaválasztásában a Trapped Dead biztosra megy, műfajában már annál különlegesebb: a zombis témát „boncolgató" akció-orientált címek tengerében ugyanis taktikai RTS-ként próbál szerencsét...

Az irtás mechanikája ebben a zombis játékban is meglehetősen hagyományos: üss minél nagyobbat a fejére

GRAFIKA»	»85%
HANG ÉS ZENE»	»60%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»80%

PRO
Remek B-horroros hangulat, kellemes pályadizájn, taktikus játékmenet és persze a co-op mód...

KONTRA
Gyakori fagyások, irányítási nehézségek, cudar szinkron, sok-sok apró bug.

GÉPIGÉNY» Pentium 4 2 GHz, 1 GB RAM, GeForce 6600 / ATi Radeon X700, 2 GB HDD

»77%«

Dragon Age II

Tippek, trükkök, tanácsok

KEZDŐCSOMAG ÚJONCOKNAK ÉS VETERÁNOKNAK

[ÍRTA CHRIS] Nagyjából két PC Gurut tölthetnénk meg Dragon Age 2 tippekkel, még annak ellenére is, hogy a második rész jóval rövidebb és egyszerűbb lett, mint az első. Most viszont kénytelenek lesztek beérni ezzel a pár oldallal, amiben olyan információkat igyekeztünk összegyűjteni, melyek után mi is felkutattuk az internetet, hogy megtudjuk, mi, merre, hány lépés.

NÉHA EGY DÖGLÖTT KUTYÁT IS NEHÉZ LEGYŐZNI – A HARC ALAPJAI

STAMINA/MANA

Mindhárom karaktertípus energiaforrása, amelyből a képességeinket használhatjuk. Az életerő csík mellett látható, karakterenként különféle módon töltődik újra. Közelharcos karakterek ütésenként vagy gyilkolásonként tölthetik vissza, a mágusok manája pedig folyamatosan regenerálódik.

ELEMENTAL DAMAGE

Az elementáris sebzések jöhetnek varázslatokból és fegyverekből is – ugyanis ez utóbbiakat is felvértezhetjük elementáris képességekkel (rúnákkal). Ötféle elementáris sebzést különböztet meg a játék: tűz, jég, elektromosság, szellem és természet, melyeket más-más színnel jelölték a fejlesztők.

Bár a Dragon Age 2 csatajelenetei nem igényelnek túl sok magyarázatot, kezdő játékosok vagy épp megtért, de alapból megrögzött CoD-játékosok bele-belefuthatnak egy-egy komolyabb szituációba, amin hozzáértés nélkül könnyen fennakadhatnak. Kezdésnek lássuk az alapokat!

RESISTANCES

Az adott játékos vagy ellenfél ellenállási értéke. Egy-egy komolyabb harc esetén (mondjuk tüzet okádó sárkánynál) érdemes olyan ellenállású rúnákat használnunk, melyek az adott helyzetben csökkentik a ránk érkező sebzést. A legtöbb ellenfélnek fix ellenállása van némelyik, vagy akár az összes elementáris sebzéstípusra, de lehetnek különösen sérülékenyek is azokkal szemben.

DAMAGE PER SECOND (DPS)

Gyakran láthatjuk ezt a rövidítést egy fegyver ismertetőjénél. Ez az sebzésérték, melyet fegyverünk másodpercenként okoz – a fegyver sebességétől és annak átlagos sebzéséből adódik.

THREAT

Karaktereink generálják cselekedeteikkel ezt az értéket. Alapból a legtöbb páncélzatot viselő egyénünk rendelkezik a legnagyobb threat-értékkel, ami azért fontos, mert minél magasabb ez az érték, annál inkább fogják ezt a szereplőt támadni. Ha egy játékos nagy sebzést produkál, akkor azzal is növekedik a threat-értéke, így a támadás alatt álló ellenfél kijelölheti őt is célpontjának. Ez persze nem túl szerencsés, ha az illetőnek alacsony az életereje vagy a páncélzata.

HA A DÖGLÖTT KUTYÁN MÁR TOVÁBBJUTOTTÁL – TIPPEK A HARCHOZ

HOGYAN ÁLLÍTSUK ÖSSZE A CSAPATUNKAT?

Az ideális csapat-összeállítás általában úgy néz ki, hogy van egy gyógyítónk, két sebzésosztónk, valamint egy tankunk (harcos, pajzzsal a kezében). Tankra azért van szükség, hogy magára vonja az ellenfelek támadását, képességeivel és magas páncélzatával a lehető legkisebb sebzést vigye be a csapatunknak az ellenfél.

BŐVEN TARTS A GYÓGYITALOKBÓL!

Használjuk a gyógyitalokat bátran, a pénz úgysem igazán kell majd semmi másra. Vásároljunk be minden alkalommal, ha kereskedővel találkozunk, vagy rendeljünk belőlük a házunkba.

HÁTBA TÁMADNI JÓ!

Közelharci karakterekkel igyekezzünk a célpontok mögé vagy oldalába kerülni, s onnan támadjuk őket. Ilyenkor nagyobb az esélyetek a kritikus sebzésre, illetve a célpont képtelen hárítani vagy kitérni.

A TÜRELEM MEGMENTHETI AZ ÉLETEDET!

Sebzést mindig azután kezdjünk el kiosztani, ha a tank már „felvette" az ellenfeleket. Ne vonjuk magunkra a figyelmet a harc elején, mert akár egyetlen másodperc alatt is fűbe haraphatunk egy gyorsan elindított tűzlabda által.

HA ELKÉL A SEGÍTSÉG – BÓNUSZTÁRGYAK

Az itt található tárgyak a lakhelyünkön lévő ládába kerülnek, amennyiben teljesítjük a megszerzésükhöz szükséges kitételeket. A Fadeshear, a The Lion of Orlais, az Amulet of Ashes és a The Irons tárgyakat már nem lehet megszerezni, mivel ezek csak a Dragon Age 2 előrendelése esetén jártak.

APPOSTE'S COURAGE / VARÁZSBOT

Kaszt Mágus

Megszerzése Speciális tárgy: vásárold meg a Dragon Age 2 Signature Editiont. Írd be kódod a Bioware Social oldalon (http://social.bioware.com/redeem/).

- +13 természet sebzés
- Rúnafoglalat
- +13% hideg sebzés
- +422 hideg ellenállás

THE RING OF WHISPERS / GYŰRŰ

Kaszt Bárki

Megszerzése Vásárolj az Epic Weapons (www.epicweapons.com/da-row-offer.php) vagy a Razer oldalán (www2.razerzone.com/dragonage2/). Írd be a kapott kódot a Bioware Social oldalon (http://social.bioware.com/redeem/).

- +1 Cunning
- +1% támadási sebesség
- Az ellenfelektől több pénzt szerezhetünk

HINDSIGHT / ÖV

Kaszt Bárki

Megszerzése Regisztrálj a hírlevélre a Penny Arcade oldalán (http://dragonage.bioware.com/da2/info/pennyarcade/)

- +1 páncél
- +138 tűz ellenállás
- +138 természet ellenállás
- Az ellenfeleink jobb tárgyakat dobnak

STAFF OF PARTHALAN / VARÁZSBOT

Kaszt Mágus

Megszerzése Regisztrálj a Bioware hírlevélre (http://dragonage.bioware.com/da2/info/parthalan/redeem/)

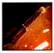
- Bot - 22 tűz sebzés (30dps)
- Rúnafoglalat
- +2 mágia
- +24 mana/stamina
- +13% tűz sebzés

BOOTS OF THE FROZEN WASTES / CSIZMA

Kaszt Bárki

Megszerzése Regisztráld a Dragon Age 2 játékodat (http://social.bioware.com/user _ bw _ games _ register.php)

- 38 páncél
- Rúnafoglalat
- +304 hideg ellenállás



HAYDER'S RAZOR / KÉTKEZES KARD

Kaszt Harcos

Megszerzése Játszd végig a Dragon Age 2 demót (http://dragonage.bioware.com/info/demo/)

- Greatsword - 18 physical damage (30dps)
- Rúnafoglalat
- +24 health
- +24 mana/stamina
- 5% chance to knock back

THE ANTIVIAN GARROTE / ÖV

Kaszt Bárki

Megszerzése Vásárolj a Bioware oldalán (http://store.bioware.com/). Írd be a kódod a Bioware Social oldalon (http://social.bioware.com/redeem/).

- +2% kritikus sebzés esélye
- +4% kritikus sebzés mértéke
- A használóját nem lehet oldalról támadni

BLOOD DRAGON ARMOR / 4 RÉSZBŐL ÁLLÓ PÁNCÉLKÉSZLET

Kaszt Harcos

Megszerzése Megkaphatod, ha a Dragon Age: Origins vagy Mass Effect 2 játékokban már birtokoltad a készletet.

BLOOD DRAGON HELMET
- 42 páncél (harcos)
- Rúnafoglalat
- +4 páncél

BLOOD DRAGON ARMOR
- 106 páncél (harcos)
- Rúnafoglalat
- +1 minden tulajdonsághoz
- +24 életerő

BLOOD DRAGON GAUNTLETS
- 25 páncél (harcos)

BLOOD DRAGON GREAVES
- 38 páncél (harcos)

LOTHERING'S LAMENT / KÖTET

Kaszt: Bárki

Megszerzése Lájkold a Dragon Age-t a Facebookon (http://www.facebook.com/dragonage/).

- Felvétel után ad 2500 tapasztalati pontot

OF THINGS NOT LOST / KÖTET

Kaszt Bárki

Megszerzése Lájkold a Dragon Age-t a Facebookon (http://www.facebook.com/dragonage/).

- Felvétel után ad 3 rúnát

ADDER OF ANTIVA / HOSSZÚÍJ

Kaszt Zsivány

Megszerzése Vásárold meg a Dragon Age 2 Signature Editiont. Írd be kódod a Bioware Social oldalon (http://social.bioware.com/redeem/).

- 64 fizikai sebzés (60dps)
- Rúnafoglalat
- +5% támadási sebesség
- +13 természet sebzés

SIR ISAAC'S ARMOR / 4 RÉSZBŐL ÁLLÓ PÁNCÉLKÉSZLET

Kaszt Harcos vagy Zsivány

Megszerzése Regisztráld a dobozos Dead Space 2 kézikönyvén található kódot a http://social.bioware.com/redeem/ oldalon.

SIR ISAAC'S HELM
- Rúnafoglalat
- Növeli a védelmet
- Kritikus sebzés növelése
- Magas dexterity és cunning képességek szükségesek

SIR ISAAC'S ARMOR
- Nehézpáncélzat
- Rúnafoglalat
- Növeli a védelmet
- Magas dexterity és cunning képességek szükségesek

SIR ISAAC'S GAUNTLETS
- Növeli a védelmet
- Magas dexterity és cunning képességek szükségesek

SIR ISAAC'S BOOTS
- Növeli a védelmet
- Magas dexterity és cunning képességek szükségesek

RING OF RESILIENCE / GYŰRŰ

Kaszt Bárki

Megszerzése Vásárold meg a Dragon Age 2 Signature Editiont. Írd be kódod a Bioware Social oldalon (http://social.bioware.com/redeem/).

- +1 minden tulajdonságra
- +2% varázslat ellenállás

SEEKER'S BULWARK / PAJZS

Kaszt Harcos

Megszerzése Vásárold meg a Dragon Age 2 Signature Editiont. Írd be kódod a Bioware Social oldalon (http://social.bioware.com/redeem/).

- 79 páncél
- Rúnafoglalat
- +8 páncél
- +6% varázslat ellenállás

THE FAR CLIFFS OF KIRKWALL / KÖTET

Kaszt Bárki

Megszerzése Lájkold a Dragon Age-t a Facebookon (http://www.facebook.com/dragonage/).

- Felvétel után ad 5 aranyat

MIGHT OF THE STEN / KÉTKEZES KARD

Kaszt Harcos

Megszerzése Vásárold meg a Dragon Age 2 Signature Editiont. Írd be kódod a Bioware Social oldalon (http://social.bioware.com/redeem/).

- 20 fizikai sebzés (33dps)
- 2 rúnafoglalat
- +5% támadási sebesség

BESZÉLGESSÜNK KICSIT! – DIALÓGUSIKONOK

Mivel a játék nem magyarázza el a különféle dialógusoknál megjelenő szimbólumokat, segítünk megfejteni, hogy melyik pontosan mit is jelent.

DIPLOMATA

A diplomatikus karakterek választási lehetősége. Használatával nagyon ritkán keveredünk harcba, vagy okozunk problémát. Társaink többnyire kedvelik, ha Hawke diplomatikus módon oldja meg a helyzeteket.

KÖZVETLEN

Másodlagos dialógus opció az agresszív jellemű játékosoknak. Hawke valamilyen durva megjegyzést tesz – értelemszerűen nem igazán találunk barátokra akkor, ha gyakran használjuk.

HARC

Azonnal harcba bocsátkozunk. Az eredménye (és a társainkra való hatása) a beszédkörnyezettől függ. Démonok vagy kegyetlen rabszolgatartók ellen hatásos lehet, de vigyázzunk a használatával, lehet, hogy békésen is rendezhetjük a helyzetet!

MEGVIZSGÁLNI

Egy almenüt nyitunk meg a beszélgetés során, ahol további kérdéseket tehetünk fel az adott témával kapcsolatban. Ezáltal újabb témákat is megnyithatunk, ahol további párbeszédopciók nyílnak meg.

FLÖRT

A beszélgetőtárs tudtára hozzuk, hogy vonzódunk hozzá. A flörtölés az egyetlen módja annak, hogy valakivel románcra keljünk, természetesen csakis társaink közül.

VÁLASZTÁS

Ez a szimbólum akkor jelenik meg, ha Hawke különféle végkimenetelű események között választhat. Vezethet riválís és barátságos kapcsolatok elmélyítéséhez, mindig az adott kérdéstől függően.

FIZETNI / ZSAROLNI

Fizethetünk vagy megvesztegethetünk szereplőket. Több pénz kicsikarására is használható, helyzettől függően. Ha kerülni akarjuk a harcot, a pénz gyakran kihúzhat minket a bajból.

NEM

Elutasít egy kérést. Óvatosan használjuk, előfordulhat, hogy nem lesz második esélyünk arra, hogy megszerezzük az így felajánlott küldetést.

SEGÍTŐKÉSZ

A diplomatikus játékosok gyakran választhatják ezt az opciót. Általában akkor jelenik meg, ha Hawke úgy dönt, felajánlja segítségét valakinek, vagy szimpátiájára, megértésére számít valaki.

AGRESSZÍV

Az agresszív karakterek választási lehetősége. Hawke negatívan reagál a történtekre, s agresszív hangnemben válaszol. A rivalitás értékét növeli a társak között, nem sokan fognak szimpatizálni velünk.

TÁRS HÍVÁSA

Egyes beszélgetéseknél társainkat is megkérhetjük, hogy csatlakozzanak hozzánk. Általában egyedi végkifejletet eredményeznek, ezek a beszélgetések sosem végződnek harcban. Általában ezáltal erősödik is a barátság az adott karakterrel.

VICCES

A humoros karakterek választási lehetősége. Ritkán okozhatunk vele problémát. Hawke valamilyen szarkasztikus megjegyzést tesz, vagy viccelődik a helyzeten. Semleges opcióként tekinthetünk rá, Isabela és Varric általában reagál a mondandónkra.

IGEN

Egy felkérés elfogadása, általában küldetéseké. Leggyakrabban új küldetéseket vehetünk fel ezzel, így azonnal rövidre zárva egy beszélgetést.

HAZUDNI

Megpróbálunk hazudni, hogy kihúzzuk hősünket egy bonyolultabb helyzetből. Ritkán tűnik fel ez az opció, s nem mindig érjük el vele a kívánt eredményt.

ELBŰVÖLŐ

Másodlagos dialógus opció a vicces jellemű játékosoknak. Hawke bájologni kezd, hangja meglágyul. Néha riválís és barátság pontokat szerezhetünk általa, már amennyiben bírjuk gyomorral a dolgot.

KÜLÖNLEGES VÁLASZTÁS

Csak ritkán jelenik meg, valamilyen egyedi kimenetelű szituációhoz vezet. Attól függően alakul, hogy agresszív, semleges vagy diplomata személyiségű a karakterünk.

GYORS HALÁL ELLEN
BOSSHARC-ALAPOK

A végigjátszás során legalább négy-öt esetben találkozhatunk majd olyan főellenfelekkel, melyek alaposan megizzaszthatják még a Dragon Age-veteránokat is. Íme pár tipp a túléléshez!

KITÉRÉS

Folyamatosan mozogjunk azokkal a játékosainkkal, akik felé rohamozni készül az ellenfél. Időbe telik, mire az animációs mozdulatból rájövünk, mikor történik ez, de sok sebzéstől megkímélhetjük magunkat, ha odafigyelünk.

ÁLLJ KI A TŰZBŐL!

WoW-játékosoknak biztosan nem okoz majd gondot e szabály betartása, de figyeljünk oda, hogy miben állnak hőseink. Főleg a vérmágusok területre ható varázslatai lehetnek fájdalmasak.

GYÓGYITALOK ELŐNYBEN

Gyógyítani viszonylag ritkán tudunk, mivel korlátozva vannak a képességek. Ha sérülünk, használjunk olcsó gyógyitalokat, s készüljünk fel, hogy egyes harcjelenetek akár 5-10 percig is eltarthatnak.

KITING

Kitingnak nevezik a WoW-os szlengben azt a módszert, ha ellenfelünket magunk után csalogatjuk, s nem hagyjuk, hogy megüsse az üldözött felet. Amennyiben a tank elveszti a főellenfél figyelmét (azaz lehúzza az aggrót valamelyik társunk), kezdjünk el körbe-körbe szaladni azzal a játékossal, akit kiszemelt a boss, egészen addig, amíg a tanknak sikerül a helyzetet kontrollálnia. Eközben a többiek folyamatosan sebezhetnek, mi pedig nem sérülünk.

OSZOLJ!

Ne tartsunk két távolsági játékost egy helyen, lehetőség szerint mindig szóródjunk szét a helyszínen – természetesen az ellenséges területre ható varázslatok miatt. Persze mindig figyeljünk oda, hogy gyógyítónk elérje a többieket is.

JASON STATHAM
BEN FOSTER
A MESTERGYILKOS
ÁPRILIS 7-TŐL A MOZIKBAN!
A LARA CROFT: TOMB RAIDER ÉS A CON AIR RENDEZŐJÉTŐL
BA
Besorolás alatt
Film

RAPTR

Közösségi szolgáltatás játékosoknak

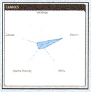
[ÍRTA BATE] **Végre egy szolgáltatás, amely nemcsak hogy egyetlen helyre gyűjti a PC-s és konzolos játékstatisztikáinkat, de arra is képes, hogy azonnal megossza ismerőseinkkel az aktivitásainkat és eredményeinket.**

A XXI. századi játékos már nem elégszik meg azzal, hogy nyúzza a kedvenc programjait, szereti látni, rendszerezni az eredményeit, gyűjti a különböző achievementeket és trófeákat, sőt, folyamatos versenyben áll a barátaival és ismerőseivel, hogy ki a jobb játékos. Az egyes platformokon (PC, Xbox 360, PS3) külön-külön kiváló rendszerek (Steam, Xbox Live, PlayStation Network) állnak rendelkezésre, hogy monitorozzák és tárolják a játékok során elért eredményeinket, de mi van akkor, ha mi az összes tevékenységünket, PC-set és konzolosat egyaránt szeretnénk egyetlen helyre összeolvasztani? A válasz egyszerű: nem kell mást tenni, mint ellátogatni a **http://www.raptr.com** címre, létrehozni egy játékosprofilt, és szépen beregisztrálni az összes létező accountunkat.

Bizony, a Raptr segítségével összehozhatjuk a Steam-es és Xfire-ös adatainkat, betölthetjük az Xbox 360-as és PS3-as profiljainkat, sőt, még a World of Warcraft regisztrációnkat is, és a rendszer egy hatalmas és személyes adatbázist készít az összes általunk játszott programról. A regisztrációt követően nemcsak az achievementjeinket, trófeáinkat, játékóráinkat gyűjthetjük egyetlen helyre, de lehetőségünk nyílik arra is, hogy a népszerű közösségi alkalmazások (Facebook, Twitter) segítségével azonnal megosszuk a barátainkkal és ismerőseinkkel, hogy éppen mivel játszunk, vagy milyen új eredményeket értünk el. S mindez még csak a jéghegy csúcsa, hiszen a Raptr számos egyéb szolgáltatással várja a felhasználókat, csak szép sorban fel kell fedezni őket. Összeállításunkban a legnépszerűbb és legérdekesebb opciókat emeltük ki, bízva abban, hogy ti is érdekesnek és hasznosnak találjátok majd azt a rendszert, amit már a fél PC Guru szerkesztőség használ.

FACEBOOK KAPCSOLAT

A Raptr pár kattintással összeköthető a legnépszerűbb közösségi oldallal, és néhány beállítást követően megadhatjuk, hogy a szolgáltatás milyen játékosinformációkat osszon meg rólunk a Facebook adatlapunkon – természetesen automatikusan, akár játék közben is.

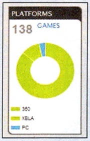


KEDVENC MŰFAJ

A Raptr a beolvasott profilokban szereplő játékok adatait figyelembe véve „kiszámolja" neked, hogy melyik az általad leginkább preferált játékműfaj.

PLATFORMELOSZLÁS

A Raptr a regisztrációt követően számon tartja, hogy melyik platformon hány játékod van, és a kördiagramról bármikor leolvashatod a pontos eloszlást.



ACHIEVEMENTEK

A regisztrációt követően a program azonnal monitorozza az összes játékos teljesítményedet, és egy helyre gyűjt minden achievementet és trófeát, amit a játékórák során megszereztél.

KÜLÖN CHATKLIENS

A Raptr saját chatklienssel rendelkezik, amivel bármikor ráírhatsz a Steam-en, az Xboxon vagy a PS3-on játszó barátaidra, sőt, számos más chatszolgáltatással is összeköthető.

TWITTER

Akárcsak a Facebookkal, a Twitterrel is összeköthető a Raptr, és beállíthatod, hogy milyen automatikus üzeneteket osszon meg rólad a szolgáltatás, miközben játszol.

BARÁTOK

A Raptron bejelölheted a barátaidat, így mindig láthatod, mivel játszanak, hol tartanak egy programban, és hogy milyen achievementeket és trófeákat gyűjtöttek össze.

ÁTLÁTHATÓ MENÜK

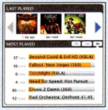
PROFILE Itt böngészheted a rád vonatkozó összes statisztikát és adatot. FRIENDS A Raptros barátaid és az összes játékosinformációjuk egy helyen. GAMES Az összes játékod az összes platformodon. ACHIEVEMENTS Az összes achievemented és trófeád egy helyen.

IPHONE APP

A Raptr külön iPhone applikációval is rendelkezik, amely ingyenesen letölthető az App Store-ból, így akár útközben is láthatod, mivel játszanak a többiek.

MIVEL JÁTSZOTTÁL?

Az egyes játékosprofilok beregisztrálását követően a Raptr folyamatosan követi az egyes játékkal töltött órákat, és egy jól átlátható diagramban mutatja meg, hogy mely játékok voltak a kedvenceid az elmúlt egy hétben, egy hónapban vagy összességében.



MEGÚJULT A KÉPES SPORT!
ÚJ KÜLSŐ
ÚJ ROVATOK
ÚJ POSZTEREK
MÁRCIUSBAN ÉS ÁPRILISBAN AJÁNDÉKESŐ
F1-FÜZET
BL-CSAPATZÁSZLÓK
BL-JÖVENDŐMONDÓ KOCKA
F1-KÁRTYÁK
BL-HŰTŐMÁGNESEK
BL-IGAZOLVÁNYTOKOK
képes sport
Mert passzol hozzád!
+5 POSZTER!
+4 -féle SZTÁR-TETKÓ!
Becks
CR7
Messi
Ibra
NEM ADJA FEL! Gera Zoltán
32. oldal
FERENCVÁROS
AC Milan
+ Ramires, Ibrahimovic (2002)
44. oldal
„NYERŐ LESZ A FERRARI!” Fernando Alonso
Peter CROUCH
XXL-es támadó
40. oldal
330 Ft
Ringier
KÉPES SPORT-GÁLA: DÁRDAI ÉS SZALAI IS VELÜNK ÜNNEPELT!
képes sport
KERESD AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL!

[ÍRTA WILSON]

ACTIVISION HOGYAN TOVÁBB?

A KOTICK-FILOZÓFIA DICSŐSÉGE KÉTES, DE VAJON MI LENNE NÉLKÜLE?

HÓHÉRKÉNT KEZDTE AZ ÉVET AZ ELMÚLT ÉVEK LEGSIKERESEBB KIADÓJA, AZ ACTIVISION MÁR NEMCSAK STÚDIÓKAT ZÁR BE, DE KOMPLETT SOROZATOKAT IS TÖRÖL – ÉS SENKI SEM TUDJA, MIKOR VAGY HOGYAN LESZ ENNEK VÉGE.

Február kilencedike egy szerdai nap volt. Az amerikai fociliga játékosai és csapatai ekkor még tárgyaltak, szomáliai kalózok Ománban egy komplett olajszállító tankert szereztek meg, az Activision pedig kirúgott 500 embert. Másnál ez tragédia vagy egy korszak és egy vállalat vége lenne - az Activisionnél viszont csak egy újabb nap.

KÍMÉLETLENÜL

A veszteséglista már-már hihetetlen: egyetlen nap alatt lapátra került a Guitar Hero és a DJ Hero sorozat, megszűnt létezni a 7 Studios, és törlésre került az a True Crime, amiről szó szerint 5 nappal korábban fantasztikusan pozitív, friss előzetesek jelentek meg, egy időben a szétküldött, új képeket és artokat tartalmazó sajtócsomaggal. A Guitar Hero és a DJ Hero sorsa egyszerre volt meglepő és várható. Meglepő, hiszen a Guitar Hero egykoron a legsikeresebb új sorozat volt. A modern ritmusjátékokért mindenkinél többet teljesítő széria karrierjének csúcsán több mint 1 milliárd dollárt termelt, a zenekarok valósággal harcoltak azért, hogy egy-egy új részbe bekerülhessenek, maga a játék és különösen a plasztik gitár pedig olyan popkulturális ikonná vált, mint egykoron a Nintendo vagy a PlayStation. Hogyan bukhatott ekkorát mégis a franchise? Maga az Activision ölte meg: hihetetlen, de 2009-ben nyolc darab (!) ritmusjáték küzdött a piacon, amiből legalább 6 az Activisioné volt. A Guitar Herót a siker ölte meg és a túlszaturáltság – túlságosan gyorsan és túlságosan sok új rész jelent meg.

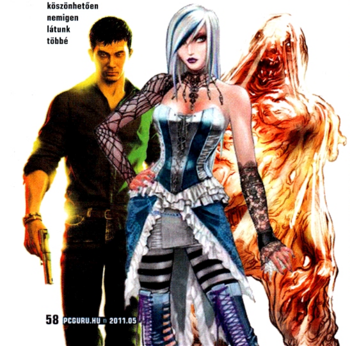
SENKI NINCS BIZTONSÁGBAN

Ez a stratégia persze a játékvilág számára egyáltalán nem ismeretlen, hiszen az elmúlt huszonsok év alatt rengeteg példa volt rá. Elég csak megnézni az Electronic Arts portfólióját a kilencvenes évek vége és az ezredforduló között, az évenkénti FIFA, NBA, NFL és NHL részek mellé csapott köztes részekkel, a szó szerint háromhavonta kiadott Sims kiegészítőkkel. Ám ami a sportjátékok terén még működött, az egy, az első rész óta szinte semmit sem változó stílus és franchise (a ritmusjátékok és különösen a Guitar Hero) esetében már egyáltalán nem – nem csoda, hogy az utolsó Guitar Heróra, a Warriors of Rockra alig 280 ezer ember volt kíváncsi Amerikában, pedig korábban milliók mentek el belőle napok alatt.

Ilyen stratégia mellett persze egyáltalán nem irreális az a félelem, amely a többi, jelenleg sikeres Activision játék, elsősorban a Call of Duty sorsát övezi. A CoD napjaink legismertebb, legnépszerűbb és legsikeresebb játéksorozata. A legutóbbi rész, a Black Ops már a megjelenése napján játéktörténelmet írt, hiszen 7 millió (!) példány ment el belőle alig 24 óra alatt, az ötödik nap végére több mint félmilliárd dollárt termelve, ami akkora összeg, hogy le se merjük írni, mennyi is az forintban. Sok, nagyon sok: az Activision kezében egy olyan franchise van, amely bár szinte teljesen stagnál, hiszen a történet és a helyszínek lecserélésén túl a Modern Warfare óta nem tudott újat mutatni, viszont annyira közismert, hogy nem lehet félresiklani vele. Egészen addig, míg nem változik a jelenlegi évenkénti modell. Az online multiplayer havidíjhoz való kötése szinte már egyidős a sorozat sikerével, de eddig még nem került rá sor, és jelenleg minden jel arra mutat, hogy nem is fog. Sokkal nagyobb az elrettentő ereje és a várható vesztesége a havi fix kiadásnak ahhoz a bevételhez képest, amit a kvázi ingyenes multiplayer termel, így a fizetős, több millió darabszámban fogyó DLC-k piaca még sokáig eltarthatja a CoD-ot. De mit hoz a jövő a sorozat számára? Vajon ebből is lesz évente több rész, mint a Guitar Heróból, amit pont ez a stratégia ölt meg?

INFO

Semmi nem tart örökké – tartja a mondás, és ez hatványozottan igaz a játékiparban elért sikerekre is. Pár éve még mindenki azt hitte, hogy a Guitar Hero sorozatot sosem lehet majd lelőni, most pedig már csak keserghetünk a műanyag gitáros játék sírja felett. Vajon ugyanez a sors vár az Activision másik aranytojást tojó tyúkjára, a Call of Dutyra is?



Csak néhány hős a sok közül, akiket az Activisionnek köszönhetően nemigen látunk többé

NEM MARADSZ LE SEMMIRŐL!

Az elmúlt hónapokban többször foglalkoztunk már az Activisonnel és a cég hatásával a játékiparra. Közöltünk egy összeállítást az Activisiont vezető Bobby Kotick legdurvább beszólásairól (PC Guru 2011/03), illetve hosszan értekeztünk a Guitar Hero sorozat halálának körülményeiről (PC Guru 2011/04). Persze akkor sincs baj, ha nincsenek meg a gyűjteményedben ezek a számok, ugyanis a DVD-mellékleten most megtalálhatod ezeket a cikkeket PDF formátumban.

3 játék, amit MEGÖLT az Activision

SRILLUPTAT, CONSE ETUM VULLAOR PERIURE CON EXEROS ELIT VENIAM, QUAT ATIS ALIQUIS NIM NOSTO EXER IURE EU FEUGAIT ILIQUAT DOLORTIN HENISMO DOLORPER AUGAIT NUM DOLENDRE VELIQUAT, CONSENI AMCOMMY NISMOLE

A Guitar Hero szériát konkrétan kivéreztette az Activision. Évekig fejték a sorozatot, majd egy tollvonással véget vetettek az egésznek

A sajtó pozitívan nyilatkozott róla, de ez az Activisont nem nagyon érdekelte, esélyt sem adtak az új True Crime-nak, pár hónappal a megjelenés előtt elkaszálták

A Singularity a tavalyi év egyik kellemes meglepetése volt FPS-fronton, de az Activision úgy csinált, mintha nem is létezne. Az eredmény: hatalmas bukta

NEM ESZIK OLYAN FORRÓN?

Talán a terv ez volt, de az Infinity Wardot övező botrány és a pletykált Modern Warfare 3-at szinte teljesen megfogó fejlesztési folyamat miatt idén még biztos, hogy csak egy CoD lesz, ráadásul a híresztelések szerint a még mindig padlón lévő Infinity Ward miatt azt nem is egy, de több stúdió csinálja, kollektíven dolgozva be a fejlesztésbe. Önként? Meglepő, de nagyrészt igen: a március eleji PAX expón tartott „Birtokolt, de független" előadás alatt több Activision által birtokolt stúdió (a Raven, a Vicarious Visions és a High Moon Studios) beszélt teljesen őszintén arról, hogy az Activision démonizálása ellenére nagy az önállóság a vállalaton belül. Minden stúdió megtarthatta a saját irodáját és embereit, nem változott a felépítésük, és szinte teljes egészében ők dönthetnek arról, hogy min dolgoznak. Az Activision elsősorban javasol, és a stúdióvezetők véleménye alapján nyújt ajánlatot egy-egy nagyobb franchise-ba való bedolgozás kapcsán. „Amikor függetlenek voltunk, sokkal kockázatosabb volt a stúdió jövője. Ha az aktuális játékunk során akár csak egy mérföldkövet is kihagytunk, egyszerűen nem fizettek ki minket. Még a nyomás is nagyobb volt az Activision részéről akkor, mikor csak szerződött partnerek voltunk, ahhoz képest, ami most van" – mondja a Raven Software-nél 1994 (!) óta dolgozó Eric Biessman. A szavai már csak azért is meglepőek, mert a Raven Software legutóbbi játéka alól az Activision gyakorlatilag kihúzta a szőnyeget. A rendkívül ötletes és meglepően jó Singularity úgy jelent meg 2010 júliusára suvasztva, hogy gyakorlatilag senki sem tudott róla: reklámot és támogatás nem kapott, így annak a rendje és módja szerint gigantikus bukás lett belőle.

KEMÉNY KÉZZEL

És bár erről a tétlenségről egyértelműen maga az Activision tehet, a Vivendivel való egyesülésük után felvázolt új stratégia tökéletesen megindokolja a döntést. Az Activision sosem tagadta, hogy kizárólagosan a profit érdekli, és ők franchise-okat építenek, nem sikerjátékokat. Csak olyan fejlesztésekben érdekeltek, melyek hosszú távú lehetőségekkel rendelkeznek, sorozattá bővíthetők és nagy tételben értékesíthetők. Ez azonban csúfos jövőképet fest, ráadásul az Activision szinte saját magát lövi lábon. A kiadó nemcsak két végéről égeti a gyertyát, de maguk előtt, sőt, maguk mögött is felégetnek minden hidat – a tartalékaik ugyanis üresek. Mert a Call of Duty jelenleg dollármilliárdokat termel, a World of Warcraft pedig egymaga el tudja tartani a vállalatot, de mi lesz akkor, ha ezek népszerűsége elkerülhetetlenül csökken? Elég csak ismét a Guitar Heróval vagy a Tony Hawkkal példálózni, melyek a maguk idejében a csúcson voltak, most viszont a kutya sem kíváncsi rájuk. Azzal, hogy az Activision kizárólag a jelennel és a gyors meggazdagodással foglalkozik, a saját jövőjüket törlik. A Call of Dutyt ugyan felválthatja a Bungie tíz évre tervezett, online-centrikus FPS-nek pletykált franchise-a, de mire azt sikerül felfuttatni, akár évek is eltelhetnek – és közben nem nagyon lesz mit kiadni.

MÁS PÉLDÁJÁBÓL TANULNI

A történelem egyszer már bebizonyította, hogy ezt a stratégiát nem lehet örökké fenntartani. A legnagyobb riválís, maga az Electronic Arts csinálta azt, amit most az Activision, és éveknek, valamint legalább fél tucat remek, vadonatúj játéknak (Mass Effect, Dragon Age, Dead Space) kellett megjelennie ahhoz, hogy az EA padlóra küldött megítélése javuljon, és szeretett, kreatív vállalatnak legyenek elkönyvelve. A sors iróniája persze, hogy a szakmai siker ellenére az EA elmúlt években mutatott üzleti teljesítménye rettenetesen rossz – nem lenne meglepő, ha pár éven belül az EA visszatérne régi önmagához.

HOGYAN TOVÁBB?

Miként kormányozhatja új vizekre magát az Activision az új, izgalmasnak tűnő játékok törlésével és a kizárólagosan két-három nagyobb sorozatnak szentelt stratégiájával? Például felvásárlással. A friss pletykák szerint a háttérben komoly tárgyalások zajlanak a Take-Two-val. A T2 pont az a partner, aki rettenetesen erős portfólióval rendelkezik, de a GTA-mentes években még mindig nagyon gyenge lábakon állnak, az aranytojást tojó tyúkot biztosító Houser fivérek szerződése pedig hamarosan lejár. A T2 egyszer már visszautasított egy felvásárlást (az EA egy évig ostromolta őket), az Activision viszont most olyan helyzetben van, hogy bármit kicsikarhatnak. Adósság nélkül, közel 4 milliárd dolláros, bármikor bevethető tőke áll a rendelkezésükre, amiből cakkumpakk bekebelezhetnék a T2 birodalmat. Az Activision már nem egyszerűen vállalatot épít, és nemcsak vezetik a játékipart, de ha minden a terveik szerint alakul, hamarosan szinte kormányozhatják is azt. És jelenleg senki sem tudja, hogy ez rajtuk kívül bárkinek is jó lesz-e.

EGY MAMUTKIADÓ TÖRTÉNELME

Noha közismert, hogy a videojáték-ipar létrehozásának úttörője az Atari és a Nintendo volt, de az már kevésbé, hogy a folyamatban az Activisionnek is hatalmas szerepe volt. Az 1979-ben alapított vállalat a világ első független játékfejlesztője és konzoldisztribútora volt. Történetük minden idők egyik legsikeresebb gépén, az Atari 2600-on kezdődött, a platformon, ahol kizárólag Atari játékok voltak, alkotóikat a vállalati logó mögé rejtve. Az Activision már 1982-ben történelmet írt a Pitfall!-lal, amely sokak szerint a platformer játékok létrehozója. A nyolcvanas évek második fele már nem volt ennyire sikeres: az időközben Mediagenicre átnevezett cég több millió dolláros szabadalmi perek után a csőd szélére került, és egy ifjú befektető által vezetett csoport mentette meg – az urat úgy hívták, hogy Robert „Bobby" Kotick!

AZ ACTIVISION BLIZZARD SZÜLETÉSE

Bár az Activision már az ezredforduló után is nagy vállalatnak számított, az Electronic Arts árnyékából csak 2007 decemberében tudott kitörni – ekkor indult el az a felvásárlás, melynek révén az Activision és a Vivendi egyesítette erőit. Az Activision bevallottan a Blizzard miatt ment bele az üzletbe, hiszen a legendás stúdió a World of Warcrafttal egy olyan új szintre helyezte magát, amely több évre anyagi stabilitást és hihetetlenül erős franchise-ok tömkelegét biztosítja. A 2008 júliusára véget érő procedúra után a Vivendi az Activision legnagyobb részvénytulajdonosává vált, Robert Kotick pedig az évtized legsikeresebb üzletemberévé. Az Activision ma már több mint 19 milliárd dollárt ér, és a világ legnagyobb third party kiadójának számít.

Marvel vs Capcom 3: Fate of Two Worlds

[ÍRTA BATE] **Reneszánszukat élik a verekedős játékok, nem olyan régen megkaptuk a Street Fighter negyedik részét, hamarosan feltámad a Mortal Kombat széria, és itt egy újabb versenyző, amely tíz év után tért vissza a játékosok közé, hogy páratlan játékélménnyel ajándékozza meg a műfaj szerelmeseit, sőt, még a nyeretlen kezdőket is.**

A verekedős szériák igazi rétegműfajnak számítanak, hiszen a játékostársadalom csak egy kisebb része képes arra, hogy időt és energiát nem sajnálva elmerüljön a nemegyszer elképesztő bonyolultságú rendszerekben, a karakterek kiismerésében, az újabb és újabb kombók megvalósításában. Egy-egy ilyen játék középszintű elsajátítása több tucat órát is igényel, és sokak kedvét hamar elveszi, hogy az első pár órában nem képesek a látványos támadások kivitelezésére, illetve rendre kikapnak nemcsak a valódi, de a gépi ellenfelektől is.

A tíz évvel ezelőtt megjelent Marvel vs Capcom 2 igazi hardcore program volt, azonban a sorozat harmadik része már nem csak a verekedős játékokkal kelő és fekvő játékosokat igyekszik megszólítani. Az MvC3 már az első órákban is képes sikerélményt okozni, még azoknak a játékosoknak is, akik egyáltalán nem jártasak a műfajban, ám ennek ellenére nem egy gyorsan betanulható játék, hiszen az alapjátékban található 18 marveles és 18 capcomos karakter kiismerése és mesteri használata a vérprofiknak is több hétnyi, hónapnyi elfoglaltságot fog biztosítani. Az irányítás mondhatni pofonegyszerű, összesen hat gomb (+ az analóg karok) áll a rendelkezésünkre a támadásra/védekezésre, és a kis-közepes-nagy ütések mellett ebben már benne foglaltatik a két Assist gomb a háttérben várakozó társaink bevonására (hiszen a játékban minden küzdelembe három szabadon választható karaktert vonhatunk be), illetve a teljesen új Launcher is, amivel egy pillanat alatt a levegőbe „lőhetjük" az ellenfelünket, hogy aztán az égben folytassuk a pofozkodást. Kis gyakorlással hamar kiismerhető néhány alap kombó, amivel aztán igen látványos küzdelmeket hozhatunk össze a gép ellenében, viszont ahhoz, hogy igazán profi játékosokká válhassunk, hogy ügyesen használjuk ki a három karakter adta lehetőségeket és taktikákat, hogy előhozzuk a Hyper-kombókat, hogy az online vagy offline 1v1 küzdelmekben is megállhassuk a helyünket, bizony igen kitartóan kell gyakorolnunk, és rendesen meg kell ismerni az elérhető szereplőket.

ADATOK

KIADÓ **Capcom**
FEJLESZTŐ **Capcom, Eighting**
MŰFAJ **verekedős játék**
MULTI **van**

INFO

A játék alapból 36 karaktert vonultat fel, de természetesen folyamatosan érkeznek az új szereplők (és kosztümök, egyebek) a DLC-knek köszönhetően. Első körben Shuma-Gorath és Jill Valentine csatlakozott az alapból is elérhető csapathoz.

„Ha beindul a nagy pofonofon, együtt osztozunk majd, a pofonokon..."

Habár a második részhez képest most kevesebb figurát kapunk, azonban mindegyikük egyedi és hű az eredeti univerzumához, azért pedig külön piros pont jár, hogy a 36 szereplő igen jól ki lett egyensúlyozva, nem találhatunk olyan jolly-joker figurákat, akivel könnyedén taposhatunk el másokat. De nemcsak a játék „mélye" példaértékű, a grafikai körítés is hozza a 2011-ben elvárt színvonalat. A figurák gyönyörűen ki vannak dolgozva, és úgy általában az egész játékról elmondható, hogy eszméletlenül jól néz ki. A helyszínek a karakterekkel egyetemben „színesek és szagosak", és a küzdelmek is igen látványosak, egy-egy nagyobb kombó vagy durva Assist támadás igazi vizuális orgazmust garantál.

Ami fájó, hogy a single player szekció igen szegényesre sikeredett, az Arcade rész rövid, a Missionben az egyes karakterek mozdulatait kell előhozni, a Training pedig értelemszerűen a gyakorlásra szolgál – ha nem vagyunk kitartóak, akkor ez a szekció (a látványos harcok ellenére is) igen gyorsan unalmassá válhat, és ha nem tudunk sikereket elérni a többi játékos elleni küzdelemben, akkor bizony könnyen a porosodó játékok között végezheti a Marvel vs Capcom 3. Bár a sorozat 3. része tényleg igyekezett nyitni a kevésbé megszállott játékosok felé, hosszú távon mégiscsak azokat köti majd le, akik élnek-halnak ezért a stílusért. Sajnos azonban az ő életük sem fenékig tejfel, hiszen a netes rész is hagy némi kívánnivalót maga után. Az még csak hagyján, hogy sokak kedvence, a Spectacor mód teljesen hiányzik, de sokszor a meccsek összehozása is körülményes, mert vagy a rendszer makacsolja meg magát, vagy nekünk kell fölöslegesen a lobbiban kotorásznunk, hogy újrajátszhassunk egy meccset a bunyóra éhes pajtásainkkal.

Persze ha ezeken túltesszük magunkat, akkor egy rendkívül pörgős, eszméletlenül látványos és igen komoly mélységekkel bíró játékot kapunk, szóval érdemes egy kicsit türelmesnek lenni a Marvel vs Capcom 3-mal.

GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»80%

PRO
36 egyedi és változatos karakter, lehengerlő látvány, hónapokra elegendő felfedeznivaló és kihívás.

KONTRA
Kissé szegényes single player és multi tartalom. Továbbra is főleg megszállottaknak.

»82%«

Top Spin 4

[ÍRTA BATE] **Idén is két versenyző száll harcba a teniszjátékok rajongóinak kegyeiért, s a teszteket követően úgy fest, hogy ebben a rangadóban a Top Spin 4 az esélyesebb a végső győzelemre.**

ADATOK

KIADÓ
2K Sports

FEJLESZTŐ
2K Czech

MŰFAJ
sportszimulátor

MULTI
van

INFO

Amíg a PS3-as és az Xbox 360-as verziók elég jól sikerültek, addig a csak mozgásérzékelős megoldással operáló Wii-s Top Spin négy igen nagy csalódás lett.

Az idei labdaversenyben a Top Spin 4 áll nyerésre az első körben, hiszen majd két hónappal a nagy rivális Virtua Tennis 4 előtt lépett a pályára, és bizony azt kell mondanunk, hogy a sorozat igencsak jó formában van idén. Habár a teniszprogramok rétegjátéknak számítanak, az átlagjátékosnak is érdemes tenni velük egy próbát, ugyanis ha ráérzünk az ízükre, akkor igen sok kihívást tartogató, hosszú és élvezetes játékmenetre bukkanhatunk egy ilyen sportszimuláció keretein belül. A Top Spin irányítását elsajátítani mondjuk nem egyszerű feladat, de ha betanuljuk a szükséges alapokat – amiben a program egyébként hathatós segítséget nyújt –, akkor elkaphat minket a lendület és a folyamatos (és látványos) fejlődés közepette biztos nem nyugszunk addig, amíg meg nem felelünk a játékba foglalt összes kihívásnak. Komplett karrier mód saját karakterrel, küzdelmek ismert játékosokkal (összesen 25 sztár kapott helyet a játékban), multiplayer mód, sőt, még egy könnyed szórakozást biztosító partymód, a King of the Court is helyet kapott a menüben, így a Top Spin 4 hosszú időre képes lekötni egy, vagy akár négy játékost is. A korrekt és hosszú távon is élvezetes tartalom mellett a külsőségek adják a TS4 legnagyobb erejét: a helyszínek és a karaktermodellek csodásan festenek, a háttérben izguló vagy dübörgő közönség, a tv-s közvetítéseket idéző kameraállások és átvezető animációk pedig hatalmas pluszt adnak a hangulathoz. PS3-on ugyan a játék kihasználja a Move lehetőségeit (Kinect támogatás nincs), de a játék komolysága csak a kontrolleres irányítással jönnek elő, a mozgásérzékelős móka főleg akkor jön jól, ha egy kicsit szeretnénk mozgalmasabban szórakozni.

GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%

»88%«

Virtua Tennis 4

[ÍRTA BATE] **A Virtua Tennis negyedik része májusban veszi fel a kesztyűt (azaz az ütőt) a rivális Top Spin 4 ellen, s habár a felhozatal itt is elég erős, a VT4 egy-két elemében alulmarad a riválisával szemben.**

A két játék közül egyértelműen a Virtua Tennis 4 a lazább versenyző, ez már a menük összehasonlításából is kiviláglik – míg a Top Spin 4 a letisztult profizmust képviseli, addig a VT4 a színekre és a könnyedebb hangulatra megy rá. Mindez nem csak a tálalásban, de magában a játékélményben is megfigyelhető, ugyanis a Virtua Tennis 4 elsőre sokkal jobban kézre áll, mint az ellenfele, viszont nem is rendelkezik olyan mélységekkel, mint a 2K Czech fejlesztése. A SEGA programja jóval játékosabb, mint a precíz mozdulatokkal operáló Top Spin 4, a karriermód eleve egy társasjátékra hajaz, amelyben a gyakorlás és a meccsek mellett ötletes és szórakoztató minijátékoknak is jutott hely. A tartalmi felhozatal amúgy itt is meglehetősen erős, hiszen a saját játékossal bejárható World Tour mellett arcade rész, sztárokat felvonultató küzdelmek, négy fős megmérettetések, erős multiplayer opciók és természetesen mozgásérzékelős lehetőségek is várják a teniszre éhes játékosokat. Akárcsak a TS4 esetében, a Kinect és Move módozatok itt is az önfeledt és izomlázgerjesztő szórakozást szolgálják, komoly játékmenettel, precíz mozdulatokkal itt sem kell számolni, ellenben lesznek jópofa ötletek, amelyekkel könnyedén feldobhatunk egy kisebb házibulit.

Tartalom szempontjából tehát nem lehet panasz a Virtua Tennis 4-re, amiben elmarad a vetélytársától, az a külalak és a meccsek hangulata. A grafika ugyan sokat fejlődött az előző rész óta, de az igazán ütőstől így is elmarad, a karakterek helyenként igen furcsán festenek, s bár az animációkkal nincs semmi baj, az átvezető videókon alkalmanként igen szembetűnőek a kevésbé kidolgozott részletek. Ennek ellenére egy remek sportprogramot kaptunk, amely egy kicsit játékosabban közelít a tenisz világához, így aki nem a technikai mélységekre, hanem a puszta szórakozásra hajt, annak tökéletes választás lehet.

Sztárjátékosokban itt sincs hiány, 17 tenisz szupersztárral állhatunk fel a teniszpályára.

ADATOK

KIADÓ
SEGA

FEJLESZTŐ
SEGA-AM3

MŰFAJ
sportszimuláció

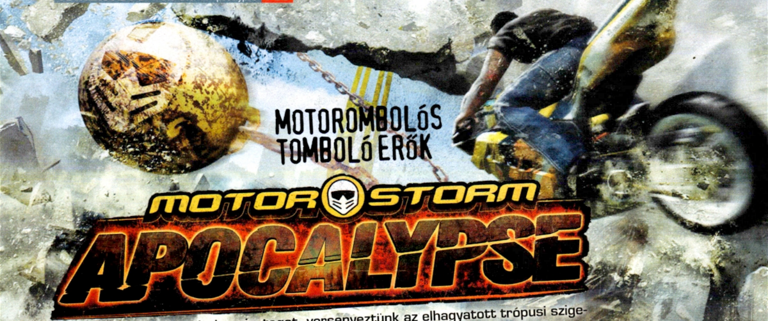
MULTI
van

INFO

A játék támogatja a 3D-s megoldásokat is, így aki rendelkezik a megfelelő technikai háttérrel, az akár három dimenzióban is élvezheti a teniszt.

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»80%

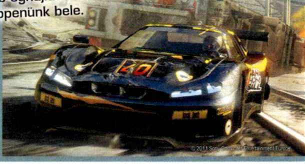
»80%«



MOTOROMBOLÓS TOMBOLÓ ERŐK

MOTORSTORM APOCALYPSE

[ÍRTA **KRYSS**] **Megjártuk a kietlen sivatagot, versenyeztünk az elhagyatott trópusi szigeten, valamint a fagyos hegyvidéken is próbára tehettük már magunkat. A neves MotorStorm fesztivál következő állomása ezúttal nem egy újabb éghajlati övezetbe kalauzol bennünket, hanem az apokalipszis kellős közepébe csöppenünk bele.**


© 2011 Sony Computer Entertainment Europe

A 2006-ban megjelent MotorStorm első része megalapozta a sorozat jövőjét, így megérdemelten vált a PlayStation 3 nyitókínálat egyik legjobb és legsikeresebb darabjává. A jelenleg futó konzolgeneráció első olyan címe volt, amelyen egyértelműen érezni és látni lehetett, hogy elhozta a HD korszakot. Sokan főleg emiatt a cím miatt váltak PS3-tulajjá (köztük én is), hiszen állejtős látványa, nagyszerű hangjai és kiváló fizikája már első pillantásra is maradéktalanul meg tudott győzni. Természetesen mint játék is piszok jóra sikeredett, ami nem felejtette el a legfontosabb elemet: szórakoztatni tudott. A MotorStorm második része, a Pacific Rift környezetet váltott, és az addigra talán picit unalmassá váló kanyonos, sivatagi világot egy több lehetőséget rejtő trópusi szigetre cserélte le. A bődületes látványon túl a rendkívül változatos és sokszínű játéktere miatt tudott újat mutatni, ami mellé frissített járműparkot, valamint néhány új elemet is kaptunk. A hordozható Sony konzolt becélzó Arctic Edge (amely később PS2-re is megjelent) az addig hiányzó havas világot mutatta be. Ezt követően nem igazán volt ötletünk, hogy mi következhet, sokan a PSP-s rész PS3-ra felturbózott változatára vártak. Ehelyett egy rendkívül érdekes és manapság sokakat foglalkoztató témát rántottak elő az Evolution Studiosnál: a sorozat legújabb darabja ezúttal a lerombolt városi környezetben próbál bizonyítani.

Van ugyan néhány furcsa változás, de a MotorStorm legújabb része még mindig a PS3 egyik legjobb arcade autóversenye

VALAMI MÁS

Azt meg kell hagyni, hogy a játék továbbra is zseniális, viszont az ismeretlen okokból bevezetett változások nem kifejezetten lesznek a rajongók ínyére – az Apocalypse már nem a bevált receptet követi. Az ismert Festival módozat továbbra is a karrier módot foglalja magába, melynek felépítését tekintve már merőben mással szembesülünk, mint amit az eddigi részekben megszokhattunk. A szabad verseny- és járműválasztás lehetősége a múlté, ehelyett egy teljesen lineáris úton kell haladnunk, ahol minden az előre megszabott sztori szerint történik. Igen, nem elírás, az új MotorStorm szokatlan módon egy történeti szálat is bemutat, amit a versenyek közötti animált képregények mesélnek el. A rendkívül primitív és abszolút felesleges átvezetők szörnyen unalmasak, az erőltetett poénok csak még tovább rontják az összképet, ami azt eredményezi, hogy az első néhány ilyen videó után szinte azonnal át fogjuk őket ugrani. Becsülendő, hogy a fejlesztőbrigád próbált némi új ízt belevinni a szériába, viszont pontosan ez az az elem, ami egy kicsit sem hiányzott. Szerencsére több más dologgal is kárpótolva leszünk, melyeknek köszönhetően néha úgy érezhetjük, mintha nem is az Evolution Studios játékával játszanánk. MotorStorm-fanatikusként nekem személy szerint az első néhány óra rettentően lassan telt el, csalódásként éltem meg, de amint egyre több időt töltöttem el az Apocalypse világában, rájöttem, hogy egyáltalán nem rossz ez, csak merőben más, mint amit eddig megszokhattunk.

SZÉTESVE

Gyenge sztori és átvezetők ide, lassan induló karrier mód oda, erről mindenki biztosan meg fog feledkezni abban a pillanatban, amint meglátja az első, szeme előtt összeomló épületet. A sorozat eddigi részei is rendkívül nagy és szépen kidolgozott területekkel operáltak, azonban a friss epizódban minderre rátesz még egy lapáttal az élő környezet. Bár maga a látvány első pillantásra nem tűnik nagy számnak, viszont a pályákat megnyitva folyamatosan egyre több és több apróságot fogunk felfedezni. Rendkívül sok részletet figyelhetünk meg

ADATOK

KIADÓ
Sony Computer Entertainment

FEJLESZTŐ
Evolution Studios

MŰFAJ
autóverseny

MULTI
16 fős

INFO

Nemcsak egy megreformált karriermód, de négyfős osztott képernyős verseny és tizenhat szereplős multiplayer rész is várja az őrült száguldás szerelmeseit. S mindez akár 3D-ben is elérhető a megfelelő technikai feltételek mellett.

Tippek, trükkök, tanácsok

HAVEROKKAL
A MotorStorm: Apocalypse egyértelműen egyedül játszva, a nagy képernyőn biztosítja a felejthetetlen élményt, viszont akkor sem leszünk gondban, ha átjönnek a haverok, hiszen az osztott képernyőn akár négyen is megküzdhetünk egymással.

VILÁGHÁLÓN
Ha már teljesítettük a karrier módot, és ismerjük a pályákat, akkor erősen ajánlott nekivágni az online futamoknak. Az érdekes játékmódoknak köszönhetően nem fulladnak unalomba a versenyek, a kihívással sem lesz probléma, mindemellett pénzre is szert tudunk tenni.

HIBÁTLANUL
Míg a korábbi epizódokban nagy szerepe volt annak, hogy milyen járművel mely útvonalon közlekedtünk, addig az Apocalypse-ben csak az számít, hogy mennyire vagyunk gyorsak. Ha baleset nélkül teljesítjük a köröket, akkor biztosan első helyen érünk célba.

TURBÓVAL
Ugyebár a MotorStorm játékmenetének egyik rendkívül fontos eleme a nitró, ami aktív használat mellett könnyedén túlmelegszik. Míg az előző részekben csak víz segítségével tudtuk lehűteni, addig az Apocalypse-ben ugratás közben a gázt elengedve is lehetőségünk van erre.

MIKOR AZ ÉLET CSÚNYÁN KÖZBESZÓL

A játékot hivatalosan márciusban (a tengerentúlon áprilisban) adták volna ki, viszont a Japánban bekövetkezett tragikus katasztrófára való tekintettel világszerte elhalasztották a megjelenést. A Sony az eddigi szállítmányokat leállította, a kapcsolódó reklámokat beszüntette. A boltokba érkezett példányok egyelőre nem kerültek visszahívásra, tehát akit nagyon érdekel a játék, az szerezze be minél előbb, mivel jelen pillanatban kérdéses a jövőbeli megjelenése.

Már nemcsak a versenytársak, de maga a környezet is az ellenfelünk lesz

Nemcsak a környezet pusztíthatja az ellenfeleinket, de mi is, ha elég ügyesen játszunk

Az apokalipszis során annyira sem számít a „civil a pályán", mint egyébként

az egyes szakaszokon, ahol a szemünk láttára esnek szét az épületek – az alattunk összeomló felhőkarcolót és a pályán pusztító hurrikánt biztosan tátott szájjal fogjuk végignézni. A katasztrófafilmbe illő jelenetek jelentősen megdobják a versenyek hangulatát, abszolút érezhető, hogy az Apocalypse helyszínéül szolgáló városban valóban elszabadult a pokol. A szemünkbe szóródó törmelék, a felfröccsenő víz és egyéb grafikai effekteknek köszönhetően PlayStation platformon eddig egyértelműen ez a leglátványosabb arcade versenyjáték; plusz ha még a fentiekhez hozzávesszük a 3D-támogatást is, akkor tényleg maximálisan elégedettek lehetünk a látvánnyal.

PLUSZ, MÍNUSZ

Korábban már volt szó arról, hogy a karrier módban nincs szabad járműválasztás, ezért mindig egy előre meghatározott négy- vagy kétkerekűvel kell megküzdenünk az első helyért. Míg korábban nagyon sokat számított, hogy az adott géppel milyen útvonalat választottunk (például a kamionokkal a sárban, motorral pedig a szűk, ugratókkal telitűzdelt helyeken haladtunk), addig az Apocalypse-ből ez teljesen kimaradt. A lényeg csupán annyi, hogy gyorsak legyünk, és időben alkalmazkodjunk a változó körülményekhez. A pályák kellően változatosak, így szinte minden egyes körben fogunk találni egy addig fel nem fedezett új részletet. Érezni, hogy rendkívüli gondossággal lettek felépítve a helyszínek, ahol a legapróbb dolgokig minden a helyén van.

A választható versenygépeket tekintve öt új osztállyal lettünk gazdagabbak, amely három újfajta kocsit, valamint két motorkerékpárt jelent. Az adott kategórián belül a járművek menettulajdonságait tekintve nem igazán érzékelhető akkora különbség, mint ami az eddigi epizódokban jellemző volt, ezért egyértelműen a külső alapján fogunk választani. Ezen a ponton fontos megemlíteni, hogy kedvenceinket ízlésünk szerint tuningolhatjuk, ami által igazán egyedi autókat hozhatunk össze. Gyárthatunk egyedi festéseket, lecserélhetjük az első és hátsó lámpákat, járgányunk kinézetének minden elemét magunk szabhatjuk meg.

MÉRLEGELVE

Az előző részhez képest a karrier módon egy fokkal könnyebben végig tudjuk magunkat verekedni, viszont ez egyáltalán nem jelenti azt, hogy a játék szavatossága jelentős mértékben leromlott volna. A versenyek aranyra történő teljesítése kellő kihívást tartogat, viszont akkor se csüggedjünk, ha már mindent teljesítettünk, hiszen a megnyíló Hardcore Festival mellett az igencsak jól sikerült Online versenyekbe is belekóstolhatunk. A Sony által biztosított tesztszerveren eltöltött délután után bátran mondhatom, hogy a 16 játékost támogató netes megmérettetés rendkívül szórakoztató. Egyedül talán a kapcsolat létrejöttének sebessége miatt van okunk panaszra, viszont ez remélhetőleg a végleges, boltba kerülő verziókban kijavításra kerül.

A MotorStorm: Apocalypse a fent leírtak szerint egy igazán jól sikerült hangulatbomba. Igaz, hogy sok olyan felesleges elem került bele, melyek a mérleg nyelvét a negatív irányba billentik, viszont szamárság lenne pusztán emiatt elítélni. El kell ismerni, hogy a sorozat jellemzői a háttérbe szorultak, viszont ettől függetlenül a MotorStorm továbbra is a legjobb arcade versenyjáték marad PS3-on.

GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»85%

www.pcguru.hu

»Az Apocalypse új színt hoz a sorozat életébe, viszont hiányoznak belőle azok az elemek, melyek érdekessé és különlegessé tették a korábbi részeket.

»KRYSS

PRO: Izgalmas versenyek, testre szabható járműpark, rendkívüli látvány (főleg 3D-ben).

KONTRA: Felesleges történet, túlzottan lineáris karrier mód, sok töltés.

»85%«

GYŰJTÖGETÉS

A MotorStorm világához teljesen szokatlan módon az aktuális részben megjelentek a verseny közben felszedhető kártyák. Ezek a pályán különböző helyeken, rendszerint eldugva helyezkednek el, és a történettel kapcsolatos tudnivalókat részletezik.

LÖKDÖSŐDVE

Motoron eddig is lehetőségünk volt arra, hogy a mellettünk haladó másik kétkerekűn ülő egyént leüssük, az új részben viszont már az autókkal is tudunk lökdösődni. Az erőteljes lökések segítségével a szűk folyosókon könnyedén végezhetünk riválisainkkal.

PERKEK

Autós játékoknál meglehetősen fura perkekről beszélni, viszont az Apocalypse-ben ez is helyet kapott. Járművenként három különböző kategóriából választhatunk tulajdonságot, amely lehet például a nagyobb tapadás, gyorsabb hűtés, vagy esetleg a hosszabb ideig tartó nitró.

HARMADIK DIMENZIÓ

A játék látványvilága önmagában is rendkívüli, azonban ha lehetőségünk nyílik rá, akkor mindenképpen próbáljuk ki 3D-ben. Felrakva a szemüveget teljesen olyan hatást kelt, mintha valóban a versenyhelyszínen lennénk. Techdemónak szintén kiváló anyag.

XBOX LIVE ARCADE

2010. november 10. óta hivatalosan is elérhető Magyarországon az Xbox Live szolgáltatás, s ennek örömére indítottuk el Xbox Live Arcade rovatunkat, amiben minden egyes alkalommal igyekszünk olyan, csak az Xbox Live-on elérhető játékokat bemutatni, amelyek minőségük, illetve kivitelezésük okán érdemesek lehetnek a Guru olvasóinak figyelmére.

Torchlight

ADATOK

KIADÓ
Perfect World Entertainment

FEJLESZTŐ
Runic Games

MŰFAJ
hack'n'slash

MULTI
nincs

INFO

A játék március 9. óta érhető el az Xbox Live-on, és 1200 MS-pontért szerezhetitek be.

[ÍRTA **BATE**] **PC-n évek óta várunk a Diablo 3-ra, azonban arra nem sok esély van, hogy a Blizzard játéka megjelenjen például Xbox 360-ra. Még szerencse, hogy van alternatíva.**

A 2010/01-es számunkban 87%-ra értékeltük a Torchlight PC-s verzióját, és továbbra is tartjuk ezen értékelésünket, ugyanis a Runic Games remek kis hack 'n' slash játéka az Xbox 360-on is ugyanolyan remek szórakozás, mint az asztali gépeken. A játék indulásakor három kaszt (destroyer, vanquisher, alchemist) közül választva véghatunk bele a Torchlight város alatt megbúvó barlangrendszer három tucat szintjének feltárásába, méghozzá egy hűséges állat kíséretében, akit a két hentelés között kipecázott halak segítségével még át is változtathatunk más (halálosabb) formába. A játékmenet a műfajban megszokott: bejárjuk a pályákat, lekaszálunk minden ellenséges kreatúrát, gyűjtjük a felszerelést és az XP-t, és tápoljuk a karakterünket. Szintlépésekkor osztogathatjuk a különböző képességeinkre a pontokat, s mindez olyan gördülékenyen és jól működik, hogy eszünkbe sem jut azért panaszkodni, hogy a Torchlight nem sokat tesz hozzá a hack 'n' slash zsáneréhez. A Diablo I és II fejlesztőiből verbuválódott csapat hozza a kötelezőt, a játékos pedig élvezi a lényegében tökéletesre csiszolt játékmenetet és a szerethető, kellemesen színes, nem annyira nyomasztó föld alatti világot. A portolás minőségére pedig nem lehet panasz, a kontrollerrel tökéletesen működik mind a karakterünk irányítása, mind a különböző szörnyek ellen folytatott harc, egyedül a karakterlap felfedezése tűnik kicsit bonyolultnak az első percekben. A Torchlight nem váltja meg a világot (most sem), azonban konzolon is kellemes időtöltés, az ember könnyen belefeledkezik a klasszikus játékmenetbe és a hős fejlesztésébe, észre sem vesszük, hogy elszaladt mellettünk néhány óra. 1200 MS pont talán kicsit soknak tűnhet ezért a programért, de az első fél óra után már fel sem merül majd bennetek, hogy elpazaroltátok volna a pénzeteket.

GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»85%

»87%«

Beyond Good & Evil HD

[ÍRTA **BATE**] **Miközben arra várunk, hogy elkészüljön a folytatás, a Ubisoft leporolta minden idők egyik legjobb játékát, és HD-köntösbe öltöztetve újra elérhetővé tette a játékosok számára.**

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Ubisoft Shanghai

MŰFAJ
kaland/akció

MULTI
nincs

INFO

A játék március 2. óta érhető el az Xbox Live-on, és 800 MS-pontért szerezhetitek be.

Nyolc évvel a megjelenést és a vegyes fogadtatást (lásd bővebben a Nosztalguruban) követően a Ubisoft újra elővette az egyik legjobban sikerült játékát, és némi ráncfelvarrást követően ismét a játékosok rendelkezésére bocsátotta. A francia cég nem árul zsákbamacskát, a játék az, amit a címe is sugall, egy régi program, amit egész egyszerűen igyekeztek a 2011-es évhez igazítani, legalábbis a grafika minőségét, a pixelek számát illetően. De nincs is ezzel semmi baj, lévén tényleg csakis erre volt szükség, ugyanis a Beyond Good & Evil a játékmenet szempontjából mit sem vesztett az értékéből az elmúlt évek alatt – ugyanolyan élvezetes és szórakoztató, mint amilyen 2003-ban volt. Hősünk Jade, a csinos fotóriporter lány, aki a munkájának köszönhetően rövid úton belekeveredik a földünket fenyegető idegenek inváziójába, és ahogy az lenni szokott, hamarosan rajta

múlik majd szeretett városának és világának a sorsa. Ami miatt a BG&E majdhogynem zseniális játék, az a különböző műfajok keverése: akció, platformer, kaland, verseny, logikai – mindegyikből találhatunk egy kicsit a játékban, s a remek adagolásnak köszönhetően a program változatos, egy pillanatra sem unja meg az ember. S mindez még nem minden, hiszen a remek játékélmény mellé kapunk egyedi és szerethető karaktereket, illetve egy érzelmes és korrekt történetet, aminek érdemes a végére járni. Persze a játék nem tökéletes, vannak apró, helyenként bosszantó hibái, mint például mikor a kamera az istennek sem arra néz, amerre szeretnénk, de mindez eltörpül az igencsak barátságos összkép mellett. A Beyond Good & Evil egy kiváló játék volt a maga idejében, s bár mostanra akadnak technikailag fejlettebb vetélytársai, azért ez a program bőven kiállta az idő próbáját, nyolc év után is beszippantja a játékost, és nem is ereszti jó 14-17 órán keresztül – manapság pedig már ez is igen komoly fegyvertény. Beszerzése mindenkinek melegen ajánlott!

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»90%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»95%

»90%«

Pilotwings Resort

[ÍRTA MIGUEL] **Keresve sem találhatnánk jobb bemutatkozó játékot a Nintendo 3DS-re: nem túl bonyolult, szórakoztató, ráadásul megmutatja, mire képes csípőből a masina.**

ADATOK
KIADÓ **Nintendo**
FEJLESZTŐ **Nintendo**
MŰFAJ **Akciójáték**
MULTI **Nincs**

Ha szigorúan vesszük, a Pilotwings folytatás, a Nintendo 64-esen már volt egy hasonló darab, nyilván nem háromdében, de ott is röpködni kellett, meg itt is, azonban a mostani változat inkább a Wii Sport Resorthoz áll közelebb, lévén a helyszín egy az egyben megegyezik az ottani szigettel, csak ezúttal nem futva közlekedünk, hanem repülve. Három különböző járgány vár minket: kétfedeles repülő, jetpack és sárkányrepülő. A három szerkezet három teljesen eltérő irányítást követel meg, ennek megfelelően a repülési élmény sem lesz ugyanolyan. Igen, a kis képernyő ellenére van értelme sebesség- és repülésérzetről beszélni: a háromdimenziós mélység trükkjével a 3DS az első pillanatban rabul ejt, és órákon keresztül nincs menekvés a sziget megannyi felfedezésre váró csodája közül. Érdemes persze előre felkészülni arra, hogy a játékot tanulni kell: az irányítás ugyan magától értetődő, de szokni kell, a háromdimenziós kijelzőt pedig folyamatosan helyesen kell tartani a teljes élményért, ami egy repülős cím esetében különösen nehéz, az ember akaratlanul is bedől egy-egy rázósabb manőver alatt, hátha az is segít. A Pilotwings Resort tökéletes techdemó, ami megmutatja, mire képes a kis gép: a grafika szokatlanul részletes, a tér nyitottsága szinte felfoghatatlan (kézikonzolos mezőnyben mindenképp). Sajnos tartalom szempontjából gyenge a felhozatal, de ha arra vagy kíváncsi, mekkora móka a 3DS, ez a legjobb bemutató.

GRAFIKA»	»85%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»80%

»80%«

Super Street Fighter IV: 3D Edition

[ÍRTA MIGUEL] **Hihetetlen, de a 3DS-es SSFIV nemcsak hozza a „nagygépes" változat minden egyes elemét, de annyival többet ad, hogy simán elhódítja a legjobb kézikonzolos verekedős játék címét.**

ADATOK
KIADÓ **Capcom**
FEJLESZTŐ **Capcom**
MŰFAJ **Verekedős**
MULTI **2 fő**

Mindenekelőtt lássuk, mi mindent hoznak át érintetlenül a PC-s és konzolos változatokból (annál is inkább, mert a hazai eladási adatokkal talán ez a legfontosabb, de erről később): 35 karakter, az összes helyszín és átvezető videó, minden mozdulat és extra kosztüm szerepel az első pillanattól kezdve eleve megnyitva, ráadásul az irányítás sem veszett el a 3D oltárán. Mivel a Street Fighternél hatalmas szerepet kap a pontosság, a legfontosabb, hogy mind az analóg karos, mind az iránygombos megoldás tökéletesen működik, azonban ha valaki szeretné, négy mozdulatot az érintőképernyőre is programozhat. Ez elsőre talán túl nagy engedménynek tűnik, de a nehezebb fokozatok eléréséhez úgyis annyi gyakorlás kell, hogy egy idő után feleslegessé válik az érintőképernyő simogatása, gyorsabban megy a mozdulat a hagyományos beviteli eszközökkel. Az említett új tartalom kapcsán mindenképpen fontos megemlíteni: itthon csak elenyésző eséllyel használhatjuk ki a SSFIV 3D StreetPass-os módját, amiben a kampánymódban szerzett Battle pontjainkból vásárolt harcosok küzdenek meg minden egyes, az utcán a közelünkbe érő 3DS-en tárolt társaikkal – az eredmény függvényében finomíthatunk kis csapatunk képességein. Nagy kár, hogy a hazai 3DS-penetráció esetlegessé teszi ezt a módot, de a játék még így is a nyitókínálat legerősebb darabja, csurig pakolva tartalommal és extrákkal, ráadásul a 3D megjelenítés is hozza a „kötelező" varázslatot.

GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%

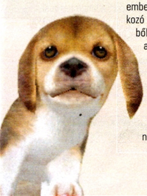
»88%«

Nintendogs + Cats

[ÍRTA MIGUEL] **Kicsi a lakás, de kéne egy falkányi kutya? Itt a szórakoztatóipar legújabb javaslata a helyzet megoldására.**

ADATOK
KIADÓ **Nintendo**
FEJLESZTŐ **Nintendo**
MŰFAJ **Kutyás (meg egy kicsit macskás)**
MULTI **nincs**

Tudom, hogy itthon szitokszó a tamagocsi meg a Sims, de ettől még nem létezhet új Nintendo kézikonzol új Nintendogs nélkül. A recept a szokásos, vegyél egy kutyát és szeresd: vidd el sétálni, simogasd meg, fürdesd le, dobálj neki labdát, frizbit vagy lufit, szedd fel a végterméket, ha valahova odacsinál. Sok újdonságot nem kapunk, bár most séta közben már odaadhatjuk a pórázt a véletlenszerűen generált Mii-knek (sajnos a nagyon szépen kidolgozott kutyák elég komoly diszharmóniát teremtenek a nem túl részletes emberi karakterekkel, ami még jó pár találkozó után is kidobja az embert a játékélményből). Ami személy szerint komolyan zavart, az a macskákkal kapcsolatos ötlettelenség. Nem véletlen ugyanis, hogy szegények csak mint +Cats szerepelnek a dobozon (nem pedig külön NintenCats van), a készítők nem igazán tudták a kutyákkal egy szintre hozni őket, bár kétségtelen, hogy a kinézeten a cicáknál sem spóroltak a grafikusok. Ettől függetlenül a sziámim nem sok vizet zavart, jobbára aludt a kandalló mellett, néha evett, illetve egyszer-egyszer lenyomott egy sallert a környékén lebzselő kutyáknak. Jó, hogy a macskák nem kifejezetten cirkuszi mutatványosok, de azért egy gombolyag fonal vagy egy selyemsál láttán a Földet is kifordítják a sarkából. A Nintendogs nem, mert bár szép, és néha meglepően térbeli, igazi, hosszan tartó újdonságot nem ad.

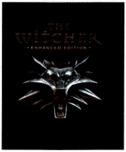


GRAFIKA»	»70%
HANG ÉS ZENE»	»70%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»70%

»70%«

TOP 5 CLASSIC

vásárlási tanácsadó **FILLÉRES KLASSZIKUSOK**



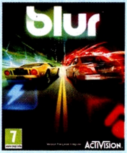
THE WITCHER Szerepjáték lengyel barátainktól

ÉRTÉKELÉS **93%** ÁRA **4490 Ft** KIADÓ **CD Projekt** FEJLESZTŐ **CD Projekt Red**

Májusban érkezik a The Witcher második része, Assassin of Kings alcímmel, s azok számára lehet érdekes a 2007-ben megjelent első rész, akik annak idején valamiért kihagyták a lengyel fejlesztők nagyszerű szerepjátékát. Ugyan a The Witcher már három és fél éves játék, bőven megéri elővenni, hiszen a grafika még mai szemmel is bőven megállja a helyét, arról nem is beszélve, hogy a játékmenet szempontjából szinte semmit nem öregedett a program. Egyedi harcrendszer, sajátos világ és történet, rengeteg választási lehetőség, valódi szerepjátékos élmény és több tucat óra játékidő. S akkor arról még nem is beszéltünk, hogy mindez teljes magyar lokalizációval, azaz szinkronnal érhető el, így az angolul kevésbé (vagy egyáltalán nem) értő játékosok is bőven elboldogulnak vele. A The Witcher minőségét jól példázza, hogy még három évvel a megjelenés után is 4500 Ft-ért kapható, de ennyit bőven meg is ér ez a program.

220 felett átértékeled a valóságot BLUR

ÉRTÉKELÉS **85%** ÁRA **4490 Ft** KIADÓ **Activision** FEJLESZTŐ **Bizarre Creations**



A tavalyi év során két autós játék is megpróbálkozott az őrült száguldás és a rombolás párosításával. Egyikük a Disney-féle Split/Second volt, míg a másik a jelen ajánlónk tárgya, a Blur. Sajnos a szinte egy napra eső közös megjelenés nem tett jót egyik programnak sem, nem váltották be a hozzájuk fűzött reményeket, ami azzal (is) járt, hogy a Blurt fejlesztő Bizarre Creations azóta már be is zárta a kapuit. Ennek ellenére a játék korrekt élményt nyújt, a száguldást ötvözi a felvehető és ellőhető power upokkal. A cél ebben a játékban nemcsak az, hogy elsőként érjünk a célba, de a játék külön jutalmazza az ellenfelekkel szemben elkövetett galádságokat is. A külcsín ugyan alulmarad az új Need for Speedhez vagy a Gran Turismo 5 szintjéhez képest, de azért még bőven belefér az elfogadható kategóriába, a játékélmény pedig mind a single player, mind a multiplayer szekcióban kielégíti a száguldásra éhes játékosok igényeit.

WOLFENSTEIN A nácik már megint a tűzzel játszanak

ÉRTÉKELÉS **80%** ÁRA **4990 Ft** KIADÓ **Activision** FEJLESZTŐ **Raven Software**

A Wolfenstein igazi legendás sorozat a játékvilágban, s bár a legutolsó epizód nem sikerült legendásan jóra, annyira rossz sem lett, hogy ne emlékezhetnénk meg róla itt a Top 5 hasábjain – már csak azért sem, mert a 2009 őszén megjelent program már 5000 Ft alatt megvásárolható, ami az egy-két éves Activision termékek esetében igencsak ritka. A recept persze most is a megszokott: van egy tökös katonánk, egy sereg náci, illetve egy kis fekete mágia és a vele járó rémségek hada – akiket természetesen a mi derék hősünknek kell lekaszabolnia. A képet kissé csorbítja, hogy a fejlesztők mindezt megfejelték egy non-lineáris játékmenettel, ami viszont inkább vált a program kárára, mintsem a javára. Ha viszont ezen hajlandóak vagyunk túllépni, akkor egy meglehetősen kellemes, izgalmas lövöldét kapunk, élvezhető grafikai tálalásban, jó pár órás játékidővel. Ha nem futja a legújabb ászokra, akkor talán ez is megteszi.

Ne dühítsd fel a Rozsomákot! X-MEN ORIGINS: WOLVERINE

ÉRTÉKELÉS **80%** ÁRA **4990 Ft** KIADÓ **Activision** FEJLESZTŐ **Raven Software**

Két évvel ezelőtt, a nyár elején robbant be a mozikba Rozsomák (egymagában, az X-Men nélkül), és ezzel párhuzamosan megjelent a videojáték verzió is, ami igencsak meglepő módon minőségben köröket vert a mozgóképes változatra. Mindez azért is volt érdekes, mert az X-Men Origins: Wolverine csak egy akciójáték volt, igaz, abból egy meglehetősen ütős fajta, ahol a lényegében elpusztíthatatlan Logant kellett végigkommandíroznunk a meglehetősen változatos környezetben játszódó pályákon. Tényleg hihetetlen, de mind a sztori, mind az ellenfelek, mind a karakter „kidolgozása" jobb volt, mint a mozifilmben, így aki belekezdett Rozsomák vérbő kalandjába, az bizonyosan nem csalódott a végeredményben. Remek kombók, látványos harcok, érdekes ellenfelek, kihívás, és még a történet lezárása is libabőrt csalt az ember karjára. Mindez most 5000 Ft alatt beszerezhető, szóval ha kimaradt, akkor érdemes egy próbát tenned vele.

SPIDER-MAN: WEB OF SHADOWS Pókemberre mindig lehet számítani

ÉRTÉKELÉS **80%** ÁRA **3590 Ft** KIADÓ **Activision** FEJLESZTŐ **Treyarch/Shaba Games**

Majdnem minden évben megjelenik egy Pókember játék (2009 kivétel), és bizony azt kell hogy mondjuk, az utóbbi években nem jártunk rosszul a falmászós akciójátékokkal, hiszen a 2010-es Shattered Dimensions elég korrekt program lett, és a 2008-ban kiadott Web of Shadowshoz is kellemes emlékeink fűződnek. Nyitott város (természetesen New York), rengeteg küldetés, számos ismerős karakter a Marvel univerzumból, a mindent elborító szimbióták, és természetesen kiváló pókemberes akció (rögtön duplán, külön a piros-kék és a fekete-fehér ruhának), látványos mozdulatokkal, állandó harccal, fejlődéssel és folyamatosan megnyíló újabb és újabb kombókkal. A grafika ugyan már kicsit kopottasnak hat így 2011-ben, hiszen már a maga korában sem volt igazán ütős, de a játékélmény bőven kárpótol ezért a hiányosságért – főleg ha szereted a Pókembert és a pörgős akciójátékokat. Az ára 4000 Ft alatt van, szóval most igazán megéri elgondolkodni a vételen.

ÉS MÉG NÉHÁNY, AMIVEL NEM BUKHATSZ SOKAT

Mass Effect (890 Ft), **Mount and Blade: Warband** (1790 Ft), **Dragon Age: Vérvonalak** (3590 Ft), **Mass Effect 2** (1790 Ft), **FIFA 2010** (1990 Ft), **Dead Space** (1790 Ft)

A jó, a rossz és a kultikus

[ÍRTA STÖKI] **Üzletileg katasztrofális buktának bizonyult játéknak nem szokott folytatása készülni, remake-je meg pláne nem. A Beyond Good & Evillel mégis megesett mindkettő – csak azért fordulhatott ez elő, mert az eredeti program korának egyik legjobb játéka volt.**

Vannak kultikus filmek és sorozatok, amik a moziban vagy a tévében csúnyán leszerepelnek, minimális közönséget vonzanak, aztán DVD-n megdöbbentően sikeresek lesznek. A filmek közül ilyen volt például A herceg menyasszonya vagy a Remény rabjai, a sorozatok közül pedig a zseniális Firefly-t lehetne megemlíteni. A jelenségre a játékiparban is találunk példákat, a csodás Psychonauts mellett a Beyond Good & Evil esete a legtanulságosabb.

KAMERÁVAL A RENDSZER ELLEN

Történetünk 2000 elején kezdődik, amikor a Ubisoft egyik legjobb dizájnere, a Montpellier stúdióban dolgozó Michel Ancel besokallt. Ancel hívta életre Raymant, és szépen szállította a Ubisoftnak egymás után a Rayman-játékokat, de az ezredfordulóra ebből kicsit elege lett, valami újat akart alkotni. Ki is talált egy projektet, ami zöld utat kapott: Ancel egy olyan fiktív univerzumot akart, ami a szabadság és a felfedezés élményével lepi meg a játékost minden sarkon, műfajilag pedig kaland-, akció- és ügyességi játékok keverékét képzelte el. A játékon nem túl nagy, harmincfős csapat dolgozott bő három évig, és lassan megszületett a főhős, az oknyomozó újságírónő Jade, aki ha kell, lopakodással, ha kell, harccal szerzi meg a képriportjaihoz szükséges fotókat (állítólag Ancel a feleségéről mintázta a főhőst). A játékban voltak igen egyszerű RPG-elemek is, mindenekelőtt együttműködés Jade társaival, ezenkívül légpárnás vízi járgányt és repülőt is vezethettünk benne. A sok apróságból egy nagyon sokszínű és szórakoztató játék állt össze, és a kritikák tényleg a játékmenet szabadságát és a felfedezés örömét emelték ki.

REKLÁM NÉLKÜLI, MEGKÉSETT SIKER

Hogy akkor 2003 végén miért bukott meg mégis csúfosan a kasszáknál a Beyond Good & Evil, és miért nyilatkozta a Ubisoft North America vezetője, Laurent Detoc azt, hogy élete legrosszabb üzleti döntése volt a játék? Több ok miatt. Egyrészt a programnak elég szerencsétlen címe volt – Túl jón és rosszon –, komolyságával nem igazán illett a játékhoz. Az univerzuma is kicsit nehezen befogadható volt, keverte a fantasy- és meseelemeket a modern technikával és a japán animék ihlette furcsaságokkal, például antropomorfizált állatokkal. Az sem segített, hogy a 2002-es E3-on egy kezdetleges verzió volt kiállítva, ami nem aratott túl nagy tetszést a közönség soraiban. És persze az sem, hogy különösebb marketing nélkül jelent meg a karácsonyi szezon közepén, így a többi agyonreklámozott cím könnyen el tudta nyomni az amúgy tényleg jól sikerült programot. Az idő azonban Ancelt igazolta: a játékot a bukása után felfedezték a játékosok, a Beyond Good & Evil a budget kategória és az online értékesítési csatornák egyik jól fogyó darabja lett. Annyira, hogy márciusban megjelent a HD-s remake-je Xbox Arcade-en, és javában készül már a folytatás – még az is lehet, hogy Ancel eredeti terve is összejön, ő ugyanis kezdetektől fogva egy trilógiát akart készíteni.

ADATOK

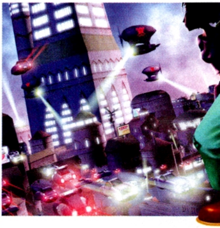
KIADÓ
Ubisoft

KIADÁS ÉVE
2003

PLATFORM
PC, Gamecube, Xbox, PS2

Jade nemcsak a fotózásban, de a közelharcban és a kétéltű járművek vezetésében is otthon van

Valószínűleg mindannyian kicsit morcosak lennénk, ha a városunkat, szeretteinket idegenek fenyegetnék...



Aki temetné a konzolos játékokat

[ÍRTA STÖKI] **A Gondolatébresztő rovatban általában az egész játékipart érintő trendekkel, jelenségekkel, kapcsolódó diszciplínák eredményeivel szoktunk foglalkozni. Most kivételesen egy nagyon piszlicsáré ügy következik: egy stúdióvezető furcsa beszólása, amitől a szerkesztőségben nagyjából mindenkiben felment a pumpa.**

Az ominózus beszólást elkövető illető neve Peter Vesterbacka, ő vezeti a Rovio Mobile nevű kis fejlesztőstúdiót, amiről 2009 végéig a kutya sem hallott, akkor viszont kiadták az Angry Birds nevű játékot, ami talán az eddigi legnagyobb siker lett a mobiljátékok piacán – annak ellenére, hogy nem túl bonyolult darab, amiben a játékosnak lövedékként használt madarakkal kell szétlőnie ellenséges malacok erődítményeit úgy, hogy minden malac ott pusztuljon az összeomló várak alatt.

INFO

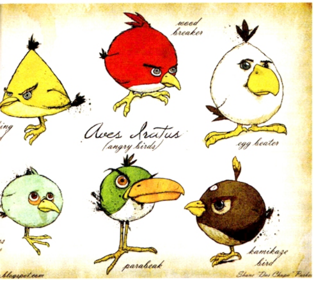
Vajon egy több millió dollárt termelő sikerjáték feljogosítja arra az embert, hogy butaságokat beszéljen? Nem? Szerintünk sem...

Az Angry Birdsöt már több mint százmilliószor töltötték le, ami elképesztő szám, még akkor is rengeteg lenne, ha a játékot ingyen adnák (az egyik legnagyobb flashjátékoldalon, a Kongregate-en a legnépszerűbb játékoknál pár milliónál tart a játékosszámláló). Az Angry Birds kétségtelenül az elmúlt év egyik legnagyobb dobása – és talán ez a siker vette el kicsit Vesterbacka eszét, aki nem átallta azt mondani egy konferencián, hogy a konzoljátékok piaca haldoklik. A stúdióvezető ezt pár hete adta elő a texasi Austinban megrendezett South by Southwest Interactive konferencia egyik kerekasztal-beszélgetésén. Vesterbacka ostorozta a Nintendót, a Microsoftot és a Sonyt, szerinte a drága konzolos játékok fejlesztése zsákutca, halálra ítélt dolog, az igazi innovációkat és a játékfejlesztés jövőjét a pár dolláros mobiljátékok jelentik.

Peter Vesterbacka (és cége) összehozott egy sikerjátékot, ám ez még korántsem jelenti azt, hogy érti is a játékvilágot

A JÖVŐ HÜLYESÉGEI

Akkor tételezzük fel, hogy ez nemcsak egy rosszul sikerült marketinghúzás, hogy beszéljenek a Rovióról, hanem Vesterbacka tényleg így gondolja, és vegyük szépen sorra e kijelentés hülyeségeit. Kezdjük a legegyszerűbbel, az innovációval. Elég viccesnek tartom, hogy Vesterbacka ezt a szót a szájára veszi, az Angry Birds ugyanis nemcsak az elmúlt időszak legnagyobb sikere, de a legpofátlanabb nyúlása is. A Rovio a Crush the Castle című, 2009 elején megjelent ingyenes flashjáték játékmenetét másolta le egy az egyben, csak a katonákat lecserélte cuki madarakra és malacokra, ami jobban eladta a lopott ötletet (az eredeti játék dizájnja kicsit jellegtelen volt). Szóval az Angry Birsdöt innovatívnak nevezni finoman szólva is túlzás. Aztán nézzük a játékfejlesztés jövőjét. Bírom ezt, amikor egy viszonylag új platformon – vagy legalábbis a játékipar egy új szereplőjén – valami sikeres lesz, és rögtön azt a platformot kiáltják ki A Nagybetűs Jövőnek. Ez a létező legrosszabb fanboy-tempó, ami többnyire az applejugendeket kapja el, de a jelek szerint terjed a kór. És persze a szemellenzős rajongók méretes hülyeségeit igen könnyű leszerelni. Az Apple a jövő, nézd meg, már Steam is van rá. No shit, PC-n már 2003-ban eljutottunk idáig. Az iPhone a jövő, nézd, milyen sok játék van rá. Aha, és ezek hány százaléka használhatatlan, irányíthatatlan trágya? Az iPad a jövő, nézd, milyen szép a kijelzője és milyen népszerű. Oké, akkor mutass egyetlen FPS-t rá, amit precízen lehet kezelni (még ha játék közben el is kell takarnod annak a csodaszép kijelzőnek egy részét az ujjaiddal). És ezek szerint a legújabb: A mobiljátékoké a jövő, mert a konzolos játékok drágák. Rendben, akkor kérek szépen 0,99 dollárért egy Call of Duty: Modern Warfare 2-höz hasonló játékot multival, DLC-kkel, hasonlóan jó grafikával, hanggal és átvezető mozikkal.



Peter Vesterbacka kétségtelenül (és szinte szó szerint) rátalált az aranytojást tojó tyúkra, mikor – egy már létező flashjátékot lemásolva – cégével, a Rovio Mobile-lal megalkotta az Angry Birds című akciódús „taktikai lövöldözős" játékot. A siker váratlan volt, és egészen meglepő, az Angry Birds több tucat millió példányban kelt el és meghódított szinte minden platformot. Most éppen a Facebook bevételére készül...

AZ ÉLMÉNY ÁRA

Nem tagadom ugyanakkor, hogy az elmúlt évek új platformjai hoztak olyan játékokat, amik tényleg egyediek és jók, és amelyeket nem, vagy csak nehezen lehet PC-re és konzolra átkonvertálni. Az iPhone-os Zen Bound például csodálatos, okosan kihasználja a telefon mozgásérzékelőjének képességeit. Vagy említhetném a szintén almás kütyükön sikerre vitt Flight Controlt is, ami persze főleg iPaden szuper, a jól használható érintőkijelzős játékok iskolapéldája. Sőt, az eredetileg PC-s Plants vs. Zombies is olyan, mintha iPadre teremtették volna. Ezek a sikerek új piacokat nyitottak, de ez nem jelenti azt, hogy a régi, jól bevált és már kialakult szabályok szerint működő régi piacok meghalnak. Vesterbackának igaza van abban, hogy a konzolos játékok drágák. Igen, egy új konzoljáték 50-60 dollárba fáj, ha gyűjtői kiadást vesz az ember, akár három számjegyű is lehet az árcédula, az pedig már egy konzol árának fele. Igen, a konzoljáték nem olcsó szórakozás, sokkal olcsóbb egy mozi, könyv vagy akár egy mobiljáték. De olyan élményt nyújt, amire az előbbiek nem képesek. A GTA IV-en meglátszik, hogy százmillió dollárból készült, és kevesen vitatnák, hogy megéri azt az 50-60 dollárt (ami persze ma már kevesebb, hiszen csak a zsírúj játékok kerülnek ennyibe). A Halo: Reach játékmenetéhez és multijához még csak hasonló élményt sem tud nyújtani jelenleg egyik okostelefon és érintőkijelzős kütyü sem (és belátható időn belül nem is fog). Szóval miért is mondanának le a konzoltulajdonosok erről az élményről?

A JÁTÉK ÉL, ÉS ÉLNI AKAR

Ez az egész „jön az új, menjen a régi" hozzáállás egyébként is nagyon ismerős. Hányszor, de hányszor temették már okostojások a PC-s játékokat, amikor előretört a konzol! (Még én is írtam ilyet, nagyjából tíz éve, nem is vagyok büszke rá.) Hányszor haltak ki már a kalandjátékok, amikor éppen más műfajokba voltak belepistulva a játékosok! Aztán mégis itt vannak a PC-s játékok, élnek és virulnak, átalakultak, igazodtak az új körülményekhez. Flashbe, közösségi oldalakra költöztek, a nagyobbak pedig már inkább online csatornákon találnak gazdát, nem a játéküzletekben, de attól még megvannak (és csak azért sem hozom fel még a PC-s underground siker Minecraftet is). A kalandjátékok pedig hol remake-ként, hol kisebb böngészős játékokban, hol pedig kevert műfajú játékokban adnak hírt magukról, és ugyan ki vitatná, hogy az elmúlt évek egyik legfelkavaróbb játéka, a Heavy Rain kalandjáték? Tanulva ezekből azt lehet mondani, hogy a konzolos játékok is igazodnak majd az új piaci helyzethez. Sőt, már el is kezdték. Az Xbox Live Arcade indie szekciója például éppen a pár dolláros játékoknak ad helyet a konzolon, és a közösségi szolgáltatások konzolra integrálásának is lehet egy ilyen hatása. Sőt, a nagyon sikeres mobilos játékok egy része konzolra is megjelenhet, amint azt éppen az Angry Birds példája mutatja, ami PS3-ra is kijött (ennek fényében Vesterbacka kijelentése nemcsak végtelenül ostoba, hanem cinikus is). A kézikonzolok is egész biztosan megtalálják majd a helyüket az okostelefonok mellett, vagy közelíteni fognak feléjük (nekik sietősebb is, a mobilkütyük inkább az ő piacukról fognak vásárlókat elszippantani, nem a nagy konzolokéról). A játékipar nem kap sokkot attól, hogy néhány idétlen madár és malac keres egy zsák pénzt egy szerencsés stúdiónak, és Vesterbacka is rájön majd erre.

Magyarország piacvezető IT magazinja

Előzze meg a húsvéti nyulat!
A CHIP legújabb száma már április 20-tól kapható!

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

WOW

➲ Na, egyből mondanám a közepét, a WOW PC Guru tesztekben láttam, hogy tök jól néz ki az életerő és ilyesmik. Szeretném megtudni, hogy milyen Addonokat használtatok. Csak ez kéne, és a Gearscore addon, mert azt meg nem találom. Előre is köszi. ➲ ROACH

Elég sokan kérdeztétek ezt, úgyhogy tolmácsolnám Chris szavait: „Saját kezűleg válogatott addonjaim futottak a játék alatt, amiknek a listáját megtalálod a videó mellett (YouTube-on is ott van). Ezek miatt néz ki úgy a játék, ahogy a videóban látszik. Az addon, ami érdekelhet, KgPanels névre hallgat, illetve a Skins nevű másik addon is segít az ablakok átalakításában. A KgPanels kezelése viszont nem egyszerű feladat, sőt, rettentő időigényes és sok türelmet követel. Alapból nincsenek is hozzá textúrák, ezeket külön kell beszerezned vagy elkészítened. Mindent letölthetsz a http://tinyurl.com/4gamhk oldalról vagy a www.wowinterface.com-ról."

➲ A fent említett játékkal, méghozzá a Wrath of The Lich King kiegészítővel lenne problémám. Ami nem más, mint hogy nem fogadja el a CD-kulcsot. Se így, se úgy, és nem tudom, mit csináljak. Kérlek, segítsetek, mert már nagyon szeretnék játszani vele! ➲ =COBRA=

Sajnos itt nincs min segíteni, ha a CD-kulcsot nem fogadja el, akkor valószínű, hogy hibás a kulcs, vagy nem eredeti. Ilyen esetekben irány a bolt vagy a Blizzard supportja.

AVENCAST

➲ A segítségeteket szeretném kérni az Avencast című játékhoz, melyet a legutóbbi PC Guruhoz adtatok. Az a gondom, hogy nem tudom, hogyan kell még az elején, a toronyban energiát adni a gépeknek. Azt mondja a játék, hogy egy gömb alakú varázstárgy kell a működtetéshez. Lehet, hogy csak én nem értem, hogyan kellene ezt megoldani. Válaszotokat előre is köszönöm!
Auf wiedersehen! ➲ LACI.

Ez a csillagvizsgálós feladvány két problémához is kell, az egyik, hogy figyelmeztetést küldjünk a nagyvilágba, a másik pedig a Destructorus gömb feltöltése. A Destructorus gömb a Lélek Mágusok szárnyának déli részén lesz, Meganteolis asztalán. Ha megvan, akkor irány a csillagvizsgáló. A központi terem teleszkópján a fókuszt úgy állítsd be, hogy a kék csillag legyen a közepén. A teleszkóp szélén megjelenő sugárnyalábot pedig a külső karokkal addig forgasd, amíg a falon látható kék oválís ablakon át nem halad (ilyenkor nem szikrázik). A külső tornyokban megtalálod ennek a sugárnyalábnak a folytatását, és a forgatható tükrökkel addig kell játszani, amíg itt is a kék ablakokon/nyílásokon át eljut a fénysugár: a) az üzenetküldő konzolig, itt persze a gépre irányítsd az energiafolyamatot, illetve b) a töltőállomásig, ahol a gömböt be lehet pattintani a szerkezet különálló (gömbszerű dolog áll egy rúdon) részébe...

DRAGON AGE: ORIGINS

➲ A Dragon Age: Vérvonalakkal lenne egy kis gondom. A kör mágusok tornyában vagyok, és már legyőztem a lustaság démont. Felvettem a litániát a holttestről, és már el is mentem Ultricht megölni, de egyszerűen nem tudom, hogy kell. A litánia nem segít semmit, és nem tudom, hogy mit kell csinálnom, mert állandóan meghalok.

Uldred bizony magasabb nehézségi fokon kellemetlen ellenfél lehet. A litániát tedd a gyorsgombok valamelyikére, és közelről használd, olyankor, amikor Uldred új Förtelmeket akar hívni (egy kis szöveg jelenik meg ilyenkor a feje fölött). Tárazz be gyógyító löttyökből, és hasznos lenne, ha a varázslóid sűrűn gyógyításokat nyomnának rád, és lehetőleg még egy közelharcra szakosodott társadra, akivel éppen veszettül csépelitek a varázslót. A mágus-tagok mindig legyenek távol a szörnytől, a fagyasztás például nagyon hasznos lehet, hogy pillanatnyi szünetekhez juss...
Itt egy-két példa arra, hogy miként lehet gyorsan kicsinálni:
http://tinyurl.com/69kl4fy
http://tinyurl.com/5rdsh7b

THE WITCHER

➲ Nemrégen úgy gondoltam, nosztalgiázok egy kicsit, és a 2. rész előtt még egyszer utoljára végigjátszom a The Witchert. Elindítom a játékot, megy szépen minden, már-már teljes a szórakozási élményem, amikor menteni próbálok, és a gép kidob egy üzenetet, hogy hiba miatt leáll a játék. Megpróbáltam újra a játékot, és második alkalommal elmentette és folytattam. Azt hittem, minden rendbe jön, de aztán újra, és ezúttal a szobák vagy nagyobb terek betöltésénél is előfordult ez a hiba. Bár nem mindig csinálja a játék, nagy tűrőképességgel még egész jó is, de azért nem ugyanaz. Úgyhogy kérlek, ha tudjátok, hogy mi lehet a baj, akkor válaszoljatok. Előre is köszöni: ➲ KILLSWITCH

Először pakold fel a javításokat: http://tinyurl.com/6ebx9fl, http://tinyurl.com/6xpcrkz. Ha még ez sem hozna eredményt, akkor a kb940105 számú Windows javítást (ugye a saját rendszerednek megfelelőt) tedd fel, továbbá fontos, hogy rendszergazdaként fusson a játék (parancsikonon jobb egérgomb, futtatás rendszergazdaként opció). A swap (virtuális memória) fájl méretét állítsd 4 GB-ra (a minimum és maximum értéknél is 4096 MB legyen).

LOKI

➲ Az a problémám, hogy a Loki-nak letöltöttem a magyarítását a magyarítások portálról (i2k), és nem tudom, hogy hova kell telepíteni. Mert telepítettem a játék főkönyvtárába, meg a Data mappába is, de egyikkel sem működött.
Légyszi, segítsetek: ➲ BENCE

A telepítést nem tudtam kipróbálni, de ennek a – http://tinyurl.com/66nvgqw – verziónak mintha rendes telepítőkészlete lenne, azaz az elérési útnál elég a Loki telepítési helyét megadni (pl. C:\Program Files (x86)\Loki\), nem kell másolgatni. Viszont fel kell patchelni a Lokit 1.0.8.3-as verzióra, még mielőtt a magyarítást feltennéd. Egyébként a Loki\Data\Local mappában vannak a nyelvi fájlok.

KING ARTHUR

➲ A King Arthur (The Role-Playing Wargame, hogy pontosak legyünk) nevű játékkal lenne két gondom. Az első, hogy nem tudok cheat-kódokat használni, mert azt írja ki, hogy ismeretlen parancs. Azt tudom, hogy a console-t a Shift+Ctrl+1 kombinációval lehet előhívni, de innentől már nem megy a dolog. A második, hogy annál a lovagnál, akinek a bizalmát egy labirintus teljesítésével tudom megnyerni, ott mégis milyen sorrendben kell lépkedni, mert nem jöttem rá.

A cheat, pontosabban a konzolparancsok nem mindegyik verziónál működnek, no meg a parancsok is változnak az installált tapaszok (patchek) függvényében, és ugye a konzolparancsok után beírt paramétereknek is ponto-

saknak kell lenniük. Elvileg case-sensitive a dolog, tehát ha az első betűit beírod a parancsnak, kidobja a pontos formulát. Ami a konkrét feladványt illeti, a labirintusban a következő útvonalat kövesd: Kelet-Észak-Kelet-Kelet-Észak-Észak-Észak-Nyugat-Nyugat-Dél-Nyugat

PAINKILLER

➲ Nagyon fontos kérdéssel fordulok hozzátok, ez lenne az: Régen játszottam a PC-n egy játékkal, de már nem emlékszem rá nagyon, hátha tudjátok a címét a lent leírtakból! Nos, a története úgy kezdődött, hogy a főhős és a barátnője mentek autóval, és a pasi nem az utat nézte. Belementek egy kamionba, vagy egy szemből jövő autóba, majd mikor a pasi magához tért, meglátta, hogy meghalt a barátnője. Valami ok folytán megjelent az ördög, mintha valami olyat mondott volna, hogy ha segít neki gyilkolászni, visszakapja a barátnőjét. Innentől kezdve szörnyeket (csontvázakat) kell pályáról pályára öldökölni, és az elején egy ilyen darálószerű fegyverrel indultam! Jó lenne, ha tudnátok videót is majd linkelni,így meg tudnám nézni, hogy tényleg az-e, de bízom a szakértelmetekben! ➲ AMAND

Aha, tudom, miről van szó, egész szépen körülírtad. Ez bizony a Painkiller. Egyébként mindketten meghaltak a balesetben, csakhogy amíg az asszony a mennybe ment, Daniel a Purgatóriumba került, és itt köt egy paktumot, miszerint, ha Lucifer négy generálisát legyőzi (merthogy háború készül menny és pokol között), akkor megváltja magát, aztán mehet az asszony után. Videó itt: http://tinyurl.com/5s7jxnq

MASS EFFECT

➲ Előbányásztam pár napja a Mass Effect első részét. Gondoltam, jó szórakozás lesz megcsinálni az összes mellékküldetést meg hasonlókat. A problémá(i)m a következő(k):

1. Megtaláltam az összes Mátrika írást, az összes turián jelvényt meg minden fenét (kivéve a nyersanyaglelőhelyeket). Az lenne a kérdésem, hogy ezekért kapok valami jutalmat, vagy csak örüljek magamnak. Vagy tán lesz valami jelentősége a második és/vagy a harmadik részben?

2. A következő, a proteán piramisoknak van valami haszna? Mert én találtam három darabot (szerintem annyi van összesen), de nem igazán értem, hogy mire valók.

3. Sajnos a csillagköd nevére nem emlékszem, de a Herkules rendszer Eletania bolygóján találtam egy ilyen rituális jellegű valamit, ami fölött egy gömb lebeg, és valamiféle kulcsot kér. Hol lehet ez a kulcs? Létezik-e egyáltalán? És mi a jutalom, ha kinyitom?

Még egy utolsó kérdés, és nem rabolom tovább a drága időtöket. BioWare pontokat szeretnék vásárolni az 576-ban. Azt szeretném megtudni, hogy ez hogy működik. Megveszem, ha jól tudom, kapok valamiféle kódszerűséget, belépek a bioware.com-on az accomba, és utána mit tegyek? Előre is köszönöm a válaszotokat! ➲ ZOLTÁN

1. Így van, a gyűjtögetés jutalma XP és kredit (no meg az öröm), továbbá kapsz egy üzit, hogy a teljes kollekciót megtaláltad, és annyi.
2. A proteán piramisoknak szerintem egyszerűen annyi értelme van, hogy a bolygófelszíneket színesítsék, és az adott nép kultúráját képviseljék a galaxisban.
3. Sha'ira (Asari Consort a Citadellán) questjének a jutalma egy proteán csecsebecse, és végül is ez nyitja az Attican Beta-Hercules-Eletania bolygón lévő gömböt, ami egy írást tartalmaz. Ez egy korai írásos emlék, a második részre valamilyen csekély szinten kihatással van (a történet egy nagyon apró mozaikja), de igazából nincs jelentősége. Ja, és Sha'ira csak akkor adja a bónusztárgyat, ha Xeltras mellékküldetését még ez előtt az ügy előtt lerendezted.
4. A pontok ügyében, nos, a social.bioware.com-on, ha eddig még nem tetted volna meg, a játék sorozatszámát is regisztráld be a my games/register games alatt, aztán a Profile/Reedem code-nál beírhatod a megvásárolt Bioware pontkártya kódját, és kész.

MEDIEVAL 2 TOTAL WAR

➲ Megvettem Steamen a Mediaval 2: Total Wart, de sajnos nem magyar, a magyaritasok.hu-n pedig azt írják, hogy a játék magyarul jelent meg. A tulajdonságoknál a többi játékkal ellentétben itt nem találtam nyelvi beállításokat. A Steamem pedig magyar. A Red Orchestránál is hasonló gondom volt, de ahhoz találtam külső magyarítást. Egy link vagy valami ötlet jól jönne! ➲ LEVENTE

Erről a http://tinyurl.com/6j8d8sq oldalról letöltheted a magyarítást, majd a kitömörítés után a két könyvtárat másold be az X:\Program Files\Steam\steamapps\common\medieval ii total war\data mappába. Végül a Steamben a Medieval 2-nél jobb egérgomb, Properties, és a Set launch options (indítási opciók) mezőbe szúrd be, hogy --io.file_first.

MASS EFFECT 2

➲ Ismételten csak hozzátok fordulok segítségért. Az elmúlt időben többször is végigvittem a Mass Effect 2-t különféle döntésekkel, és hát sajnos az achievementek is elfogynak lassacskán. Az utolsó kérdésem lenne. Hogy kell megcsinálni, hogy a játék végén Shepard is meghaljon? Tudom, picit fura kérdés, csak hát kíváncsi vagyok, mi lesz így a vége. Gondolom, senkinek sem szabad megcsinálni a loyalty küldetését, de azt nem tudom, hogy érem el, mivel az IFF beszerelése és az öngyilkos küldetés között el kell telnie egy kis időnek. Tehát a kérdés adott: mit tegyek, hogy Shepard a végén ne élje túl? ➲ KZ

Meg lehet oldani. A lényeg, hogy pont az ellenkezőjét csináld, mint amit a tökéletes befejezés megkívánna. Tehát hagyd a hajófejlesztéseket, minimális legénységgel dolgozz (Zaeed nem vesz fel, Grunt maradjon sztázisban, Legiont se kell aktiválni). Az öngyilkos küldetésnél a speciális feladatokhoz olyanokat válassz, akik tuti behalnak (ne Tali vagy Legion menjen a szellőzőbe, Miranda, Jacob vagy Garrus ne legyen csapatvezető, az erőteret se Samara, Morinth vagy Jack kreálja, és a túlélőket nem kell visszakísérni). A lényeg, hogy Jokert kivéve minden szereplő, aki a végjátékban megmenthetne, halott legyen, mire odaérsz. Ha esetleg egy lojalitás misszió becsúszna, az illetőt küldd el az egyik halálos feladatra.

➲ A Mass Effect 2 játékkal lenne gondom. Elindítom, semmi szaggatás, ha rámegyek az új játékra, akkor bejön a betöltési kép, aztán 1-2 másodpercig megy, utána megáll, vagy nem tudom mi, mert nem tölt tovább. A válaszodat előre is köszönöm.

Valószínű, hogy egymagos procid van, azért fagy. Erre a hibára anno rögtön jött ki javítás, a PGO-n is megtalálható: http://tinyurl.com/65mprxn

MINECRAFT, PORTAL

➲ A fent említett 2 játékkal kapcsolatosan lenne pár kérdésem: A Portalban tényleg benne van a „cake"? És ha igen, ezt hol találom? A Minecrafttal kapcsolatosan pedig azt szeretném kérdezni, hogy hogyan lehet feltenni hozzá HD texture pakkokat? Mert a sima texture packet tudom, hogy hogyan lehet, de a HD-knál vagy lefagy a Minecraft a menü előtt, vagy el se indul. Válaszodat előre is köszönöm.

Igen, van egy torta a Portalban. A megszerzése nem túl körülményes, viszont igen nehéz körülírni a mikéntjét, így inkább egy részletes videómagyarázatot linkelnék be: http://tinyurl.com/6k53fk7
A Minecraftnál attól függ, hogy melyik HD texture pakkról van szó, de a Minecraft patcher nevű alkalmazás kell hozzá többnyire a telepítéshez.

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2 VIETNAM

➲ Segítséget szeretnék kérni tőletek a címben említett játékhoz. A játékban vannak tankok, és rengetegszer látom játék közben, hogy némelyik tank (vagy mindegyik, nem tudom) tud lángszórózni. Nekem sehogy sem jön össze. A beállításokban néztem már mint vehicle specializiation, de úgy sem sikerült! Légyszi, segítsetek, mert ez egy igen hasznos eleme a játéknak! ➲ MÁTÉ

A játékban csak az M48 Patton tankon van lángszóró, és ott is csak a másodlagos fegyver (jobb egérgomb) helyén szerepel. A Vehicle Alternative Weapon (V Alt W) perk kell hozzá.

GUITAR HERO

➲ Azt szeretném kérdezni, hogy a Guitar Hero gitárral lehet-e játszani Rock Banden? Köszi,
➲ Sziky

Röviden: igen.

GURU DVD MELLÉKLET

➲ Azt szeretném kérdezni, hogy hibás az egyik PC Guru-s DVD-m, és nem tudom, hol lehet újat kérni (ha lehet). ➲ Zoli

Persze, hogy lehet (de ezzel ugye nem illik hónapokat várni). Ha esetleg hiányzik a magazinból a DVD, vagy sérülten érkezett, hívjátok a terjesztési osztályunkat, ahol készséggel segítenek nektek a kollégák! Tel.: 06-1/577-26-31 vagy 06-1/577-26-35

3D-RE HANGOLVA

Sony Vaio F

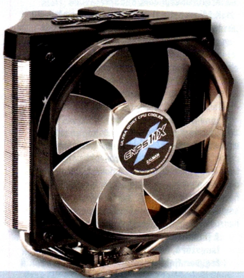
A Sony a magyar közönség számára is bemutatta a Vaio F széria tagjait, melyek a gyártó első, itthon kapható, 3D lejátszására készült laptopjai.

Három új modellt jelentettek be, melyek közül a legkisebb AMD E-350 APU-ra épül, ami egy Radeon HD6310-es grafikus vezérlőt tartalmaz. Memóriája alapkiépítésben 2 GB (4 GB-ra bővíthető), merevlemeze pedig 320 GB kapcitású. Kijelzője 11,6" méretű, felbontása pedig 1366×768 képpont. A Windows 7 Home Premium rendszerrel érkező gép tömege mindössze 1,46 kg. Eggyel nagyobb testvérében már Core i7-2620M processzor dolgozik, amihez 8 GB DDR3 RAM-ot és 128 GB-os SSD-t kapunk. Ebben a gépben 13,3" méretű, 1366×768 képpontos megjelenítő kap helyet, amit vagy az integrált Intel, vagy a dedikált Radeon HD 6630M vezérlő hajt meg. Az 1,75 kg tömegű, 64 bites Windows 7 Professional rendszert futtató konfigurációban Blu-Ray meghajtót is találunk.

A csapat legnagyobb tagja 16" méretű Full HD, LED háttér-világítású kijelzővel bír, amire egy Geforce GT540M vezérlő küldi a jeleket. A processzor szerepét itt egy Core i7-2630QM jelű egység tölti be, amihez 8 GB DDR3 RAM és 640 GB-os HDD társul. A 64 bites Windows Home Premium rendszerrel érkező konfigurációban szintén helyet kapott egy Blu-Ray meghajtó.

IDEÁLIS V ALAK

Zalman CNPS11X Extreme



A Zalman egy olyan új, felsőkategóriás processzorhűtőt jelentett be, aminek lamellablokkjai V alakot formáznak.

A processzorhűtők gyártói szinte az összes modell tervezésénél többé-kevésbé ugyanazokat az építési elveket követik, forradalmi megoldásokkal ritkán találkozni, kisebb-nagyobb újítások azonban mindig előfordulnak. A Zalman CNPS11X Extreme esetében is inkább az eddig megszokott elvek finomításáról beszélhetünk. Ennek a hűtőnek az újdonsága abban rejlik, hogy a két részre osztott hűtőblokkot V alakban helyezték el, s ez a két blokk a ventilátorral kiegészülve egy háromszöget alkot. A gyártó elmondása szerint ez a fajta kialakítás kisebb turbulenciával jár, ami hatékonyabb és csendesebb hűtést eredményez.

A rézből készült talptól összesen öt hőcső közvetíti a meleget a lamellák felé, amiket egy 120 mm-es, kék LED-del ellátott, PWM vezérlésű ventilátor szellőztet. Ennek fordulatszáma 1000 és 1950 rpm között lehet, ami 17 dBA – 33 dBA zajtermeléssel jár. A 600 g tömegű borda univerzális kialakításának köszönhetően minden elterjedt processzorfoglalattal (Socket AM2/AM2+/AM3, LGA 775/1155/1156/1366) kompatibilis. A hűtőhöz a gyártó saját ZM-STG2 jelű pasztáját mellékelik. A CNPS11X Extreme árával kapcsolatban lapzártáig nem közölt információkat a gyártó, a forgalomba kerülésről annyit lehet tudni, hogy a tervek szerint április végétől kezdik árulni.

CSENDESTÁRS

Zotac ZBOX AD02 (Plus)

Korábban már írtunk a Zotac AD03 gépéről, amiben AMD E-350-es APU dolgozik, most egy olyan újabb taggal bővült a ZBOX család, ami szintén erre a központi egységre épül.

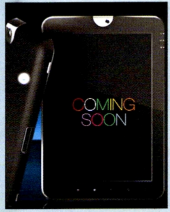
Egyre több konfigurációban tűnik fel az AMD E-350 egysége, ami a két, 1,6 GHz-en működő processzormag mellett egy Radeon HD6310-es videovezérlőt is tartalmaz. Az alaplapra integrált APU-t az AMD M1 chipkészlete szolgálja ki. A rendszer legfeljebb 8 GB DDR3 memóriát tud kezelni, amit két SODIMM foglalatban lehet elhelyezni. A Plus verzióban gyárilag telepítve 2 GB-ot kapunk, míg a normál változatba magunknak kell beszerelnünk. Hasonló a helyzet a háttértárral is, a házban egy 2,5" méretű, Sata felületű meghajtó számára van hely. A Plus verzióban egy 250 GB-os HDD érkezik, míg az alapváltozatba olyan egységet építhetünk be, amilyet szeretnénk.

Videokimenetből kettőt találunk a hátlapon, egy DVI és egy HDMI csatlakozót, emellett két USB 3.0, négy USB 2.0, SPDIF optikai és analóg sztereó kimenet, valamint eSata port is helyet kapott a házon. Fentiek mellett Wifi adapter és 6 az 1-ben kártyaolvasó érdemel még említést az AD02 jellemzői között. A géphez nem adnak gyárilag operációs rendszert, de minden komponense Windows XP/ Vista/7, illetve Linux-kompatibilis.

A piacra kerülés pontos dátumát, illetve a konfigurációk várható árát lapzártánkig nem hozta nyilvánosságra a gyártó.

MÉZESHETEK

Toshiba tablet



A Toshiba megszellőztetett néhány részletet hamarosan megjelenő, Android 3.0-t (Honeycomb) futtató tabletjével kapcsolatban, ami fejlett hangzással és videós képességekkel is rendelkezik.

Új táblagépe (aminek leendő nevét egyelőre nem árulták el) elkészítésénél a gyártó nagy hangsúlyt fektetett a fejlett video-, hang- és internetes élmények fejlesztésére. A tabletben egy kétmagos nVidia Tegra 2 processzor, valamint egy 10,1 hüvelyk képátlójú multi-touch kijelző kapott helyet. Utóbbi 16:10-es kijelzőformátum mellett 1280×800 képpontos felbontást nyújt, ezzel elegendő teret biztosítva a webhelyek álló vagy fekvő tájolású megjelenítéséhez.

A tablet Adaptive Display technológiája folyamatosan a környezeti fényviszonyokhoz igazítja a fényerőt és a kontrasztot, így nem kell utánállítani a környezeti megvilágítás változása esetén. A gép támogatja a mobil szélessávú (3G) technológiát, valamint beépített giroszkóppal, gyorsulásmérővel, GPS-vevővel, továbbá egy két megapixeles előlapi, valamint egy öt megapixeles hátoldali kamerával is rendelkezik. A csatlakozók között az USB mellett HDMI port is található, valamint Wifi adapter is helyet kap a szerkezetben. Az új tabletet a gyártó 2011 második negyedévétől tervezi forgalomba hozni Magyarországon, várható árát lapzártáig nem közölték.

HÁZI SÁRKÁNYOK

Razer - Dragon Age II

A Razer a Dragon Age II kapcsán nem kevesebb mint öt termékkel száll harcba a rajongók kegyeiért, a kínálatban egér, egérpad, billentyűzet, kontroller és táska található.

Nagyrészt már eddig is létező perifériáinak Dragon Age II verzióját készítette el a Razer, ilyen például a DeathAdder egér, ami 3500 dpi-s infravörös érzékelővel rendelkezik. A (természetesen) vezetékes rágcsáló 5 programozható Hyperesponse gombbal bír, és másodpercenként ezerszer tesz helyzetjelentést a PC felé. Az egérhez passzoló Goliathus egérpad már szintén létezett korábban is, de most ennek is elkészült a Dragon Age II verziója. A gyártó elmondása szerint a felületét a sebességre optimalizálták.

A BlackWidow Ultimate billentyűzetről már írtunk korábban a PC Guru hasábjain, most ebből is vásárolhatnak a rajongók speciális verziót. A billentyűzet klasszikus mechanikus kialakítású, ami sokkal jobb kezelhetőséget nyújt a ma elterjedt klaviatúrák nagy részénél. A szolgáltatások között az 5 makrógomb és 10 szoftverprofil mellett 5 szintű – a designhoz passzolóan – vörös háttérvilágítás is szerepel (az eredeti kék helyett). Az ötösfogat negyedik tagja az Onza vezetékes kontroller, ami Xbox360-hoz és PC-hez egyaránt használható, s legfőbb érdekessége, hogy az analóg karok érzékenysége külön szabályozható. A sort a Messenger Bag elnevezésű táska zárja – értelemszerűen szintén Dragon Age II köntösben –, amibe az összes fenti cuccot bepakolhatjuk egy noteszgép társaságában. A kiegészítők (a táska kivételével) megvásárlói hozzájutnak a „The Ring of Whispers" DLC-hez is.

HŐSÖK SZÜLETÉSE

HP - Dreamworks - Megaagy 3D

HP technológia felhasználásával készítette a DreamWorks a Megaagy animációs film 3D-s változatát.

A Megaagy 3D animáció többek közt HP Z800 munkaállomások segítségével valósult meg, amiket például a filmben szereplő tömeg és a szuperhősköpenyek mozgásának megtervezésénél alkalmaztak. A munkaállomások mellett a DreamWorks stúdió HP ProLiant szervereket, tároló és hálózati megoldásokat használt. A több száz művész munkáját dicsérő Megaagy megalkotásában a HP és a DreamWorks által közösen kifejlesztett HP Visual Collaboration megoldásait használták. A valós idejű videokonferencia-felszereléssel ellátott tárgyalók fontos szerepet játszottak a rendezők,

grafikusok és mérnökök munkájában, mivel utazás nélkül tudtak megbeszéléseket tartani.

A DreamWorks Megaagy produkciójában alkalmaztak először High Dynamic Range képeket eddig sosem látott vizuális gazdagságot kölcsönözve a filmnek. Néhány, a filmmel kapcsolatos érdekesebb adat: a mozi elkészítése több mint 50 millió órányi renderelést vett igénybe; a munkálatok során több mint 100 terabájt lemezterületet használtak; közel 700 000 esőcseppből állt a felhőszakadás; több mint egymillió karakter alkotta a tömeget.

ÚJ SZELEK FÚJNAK

MSI Wind Top AE2210

Az MSI egy új all-in-one számítógéppel bővítette Wind Top sorozatát, az AE2210-ben már a legújabb Intel Sandy Bridge processzorok dolgoznak.

Kétféle központi egységgel lesz elérhető az MSI új konfigurációja, a kisebbik egy Core i3 2100 (3,1 GHz, 3M L2 Cache), míg a nagyobbik egy Core i5 2400s (2,5 GHz, 6M L2 Cache) CPU. Ezeket – a többi fő komponenssel együtt – Intel H61 chipkészlet szolgálja ki. Memóriából legfeljebb 8 GB-ot tartalmazhat a gép, alapkiépítésben 2 vagy 4 GB DDR3-at kapunk. A háttértár egy 640 GB-os HDD, ami egy slot-in rendszerű DVD íróval egészül ki.

A kijelző 21,5" méretű, Full HD felbontású, ami – a mai elvárásoknak megfelelően – érintésérzékeny kivitelű, de a multitouch-képesség csak opcionális. Fenti megjelenítőt alapesetben a processzorba integrált HD Graphics 2000 vezérlő hajtja meg, de extraként kérhetünk dedikált nVidia GeForce GT 540M VGA-t is. A gép bővítésére két mini-PCIe foglalat szolgál, melyek egyikébe többek között egy opcionális TV tunert installálhatunk. Fentiek mellett a rendszer jellemzői/szolgáltatásai közé tartozik még a Wifi, 2×3W teljesítményű hangszórópár, két USB 3.0, négy USB 2.0 port, HDMI kimenet, 1,3 Mpixeles webkamera és 6 az 1-ben kártyaolvasó. A gép hazai ára lapzártakor még nem volt ismert, a tengerentúlon viszont már rendelhető 800 USD körüli összegért, ami magában foglalja a 64 bites Windows 7 Home Premium operációs rendszert is.

KÉNYEZTETŐ HANGORKÁN

Logitech Surround Sound Speakers Z906

A Z906 a korábbi Z-5500 hangrendszer utódja, ami 5.1 csatornás hangzást kínál a filmekhez, a játékokhoz és a zenéhez is.

Összesen 500 watt (RMS) teljesítménnyel bír az új rendszer, amivel alaposan meg tudja rengetni a lakás falait. A hangszóróknak szigorú előírásoknak kellett megfelelniük, hogy kiérdemeljék a THX-minősítést. A Dolby Digital vagy DTS TM kódolású hangsávoknál a beépített 5.1 csatornás digitális dekóder gondoskodik a részletgazdag térhangzásról, hogy valósághűen hallhassuk a tömeg morajlását vagy a hátulról közeledők lépteit. Aki szereti az erős basszusokat, az az oldalra sugárzó mélynyomó 165 wattnyi teljesítményére számíthat. A rendszer szatelit sugárzói egyenként 67 W teljesítménnyel terhelhetők.

A szolgáltatások között szerepel a virtuális 3D hangzás, ami sztereó jelből állít elő kvázi térhatású hangot. A hangrendszerre egyidejűleg hat különböző készüléket lehet csatlakoztatni – például a tévét, a DVD, DVR vagy Blu-Ray lejátszót, az Xbox 360, PS3 vagy Wii játékkonzolt, az iPodot és még egy számítógépet is. Kényelmünket egy vezeték nélküli távirányító, míg a szatelitek könnyebb elhelyezését azok falra szerelhetősége szolgálja. A Z906 márciustól már kapható, hazai ára még nem ismert, Európára 350 eurós irányárat határozott meg a gyártó.

KÖTELÉKREPÜLÉS

Shuttle XPC Barebone SH67H3 SH67H7

A Shuttle két olyan konfigurációval bővítette kínálatát, amik már az új, 32 nm-es gyártástechnológiával készülő Intel Sandy Bridge processzorokra épülnek.

Mindkét gép az Intel H67 Express chipkészletére épül, és az új LGA1155 foglalatba passzoló Core i3/i5/i7 processzorok fogadására képes. A memóriamodulok számára négy foglalatot találunk az alaplapon, melyekbe összesen 16 GB DDR3 RAM pakolható. Amennyiben a processzorokba épített integrált helyett dedikált VGA-t kívánunk használni, a bővítésre PCI Express 2.0 x16 port áll rendelkezésünkre, ami két helyet foglaló kártyát is tud fogadni. További bővítési lehetőségként egy mini-PCIe portot kapunk. A házakban egy 5,25" és egy 3,5" méretű meghajtó számára akad hely, az alaplapon két SATA 6 Gbit/s és két SATA 3 Gbit/s port kapott helyet. További (külső) egységek USB-n vagy eSata-n keresztül csatlakoztathatók. A gépek elő- illetve hátlapján a tervezők összesen négy USB 3.0, négy USB 2.0 és két eSata/USB csatlakozót helyeztek el. Videokimenetből HDMI és DVI portokat egyaránt találunk a gépeken, mint ahogy optikai hangkimenetet is. Itthoni árak egyelőre nem állnak rendelkezésre, az európaiak azonban már ismertek, az SH67H3 239, míg SH67H7 251 euróba kerül (nettó árak).

VÉKONYABB ÉS GYORSABB

Apple iPad 2

Megérkezett az Apple táblagépének, az iPadnek az utódja. Az iPad 2-t elsősorban webböngészésre, e-mailek kezelésére, fényképek és videók megtekintésére, játékra és elektronikus könyvek olvasására ajánlják.

A megújult készülék harmadával vékonyabb és 15 százalékkal könnyebb az előző iPadhez képest, kijelzője maradt ugyanakkora: 9,7" méretű, LED háttér-világítású LCD. Az új táblagépben kétmagos A5 processzor dolgozik, kamerából pedig kettőt kapott. Az előoldali VGA felbontású a FaceTime és a Photo Booth alkalmazásokhoz használható, a hátoldali kamera pedig 720p felbontású HD-videók rögzítésére képes. A kisebb fizikai méretek ellenére az üzemidő (megfelelő beállítások esetén) maradt 10 óra. A gépen az iOS legújabb, 4.3-as változata fut, ebben olyan új jellemzők és funkciók mutatkoznak be, mint a gyorsabb Safari-alapú mobil webböngészés, az iTunes Home Sharing szolgáltatás és a továbbfejlesztett AirPlay szolgáltatás. Szintén újsonság az iPhone 4 telefonok mobil adatkapcsolatának Wi-Fi hálózaton keresztüli megosztását lehetővé tevő Personal Hotspot funkció. Fentiek mellett az iPad 2 a játékokhoz használható beépített giroszkóppal, megnövelt 3G-hálózati letöltési sebességeket biztosító HSUPA-támogatással (iPad 2 Wi-Fi + 3G modell esetén), valamint a HDMI Video Mirroring funkcióval is rendelkezik, mellyel egy külön tartozékként beszerezhető adapteren keresztül HDTV készülékre tükrözhető a táblagép kijelzőjének aktuális tartalma.

MERRE MENJEK?

iGo Primo iPhone-ra

Az iGO primo iPhone-ra fejlesztett változatát idén tavasztól valamennyi iGO My way felhasználó az App Store iTunes oldalán keresztül ingyenes szoftverfrissítésként töltheti le.

A megújult alkalmazás a személyi navigációs eszközök és az autóipar területén már ismert iGO primo szoftvermotorra épül. Néhány kiegészítő pedig – mint például Online Traffic szolgáltatás és a sebességmérő kamerák adatbázisa – közvetlenül az alkalmazásból is megvásárolható.

Az iGO primo app felhasználói felülete több új funkcióval egészült ki, ezek közül a legfontosabbak: a Driver Alerts funkció a kijelzőn is mutatja a közlekedési táblákat, a Historical Speed a korábbi útvonalak sebességadatait figyelembe véve tervezi meg az optimális útvonalat, a Smart History a korábban megtett útvonalak és a napszak alapján automatikusan felkínálja a két legvalószínűbb úti célt, a Time Sense funkció ismeri és alkalmazza az időhöz kötött információkat, mint például az éjszaka érvényes alacsonyabb sebességhatárt.

Elődjéhez hasonlóan az iGO primo app több mint 20 regionális kiadásban lesz elérhető, amelyek között szerepel a nemrég megjelent Franciaország, Olaszország vagy Skandinávia kiadás is. Az új alkalmazás a különböző országokra jellemző speciális navigációs igények kielégítésére lokális funkciókat is tartalmaz.

MOZDULJ MEG!

Asus WAVI Xtion

Előző számunkban beszámoltunk róla, hogy a Microsoft hamarosan kiadja a Kinecthez PC-s fejlesztőkészletét, az Asus viszont már el is készült saját megoldásával, ami elsőként hozza el a mozgásérzékelést a PC-k világába.

WAVI Xtion (ejtsd: „way-vee action") névre hallgat az Asus mozgásérzékelős rendszere, ami a PrimeSense-szel (a Kinectben alkalmazott mozgásérzékelő technológiát kifejlesztő cég) folytatott együttműködés eredményeként született meg. Ez két fő komponensből áll – a WAVI vezeték nélküli médiatovábbító eszközből és az Xtion mozgásérzékelőből. A rendszer a nagy felbontású tartalmat vezeték nélkül továbbítja tévére egy másik szobában található PC-ről, miközben a mozgásérzékelős PC-s interfész infravörös érzékelőkkel lehetővé teszi a gesztusalapú multimédia-lejátszást, játékot és alkalmazásvezérlést.

A WAVI Xtion a PrimeSense mozgásérzékelő technológiáját egyesíti az Asus Xtion Portal felhasználói felületével, mellyel közelebb hozza a felhasználókat a technológiához az alkalmazások interaktív vezérlése révén. A PC-k és TV-k közti kapcsolatot az 5 GHz-es tartományban működő vezeték nélküli HDMI (WHDI technológia) 25 méteres távolságról is lehetővé teszi. A piaci bevezetés pillanatában rendelkezésre álló alkalmazások közt megtaláljuk a MayaFit Cardio Lite mozgásérzékelős fitneszedző játékot és a BeatBooster verseny-kalandjátékot, ahol a felhasználóknak testmozdulataikkal kell sugárhajtású repülőgépet manőverezniük.

Teszt: videokártya – processzor kombinációk

TÖKÉLETES EGYENSÚLYBAN: A LEGJOBB CPU-GPU PÁROSOK

[ÍRTA MARTINM]

Az egyensúly az egyik legfontosabb dolog, hiszen mint minden gép, egy PC is csak annyira erős, mint a leggyengébb láncszeme. CPU-GPU párosító tesztünkben kisakkoztuk, mely kombinációk a legjobbak ma a piacon.

Szédítően sok, meglehetősen régóta várt játék jelent meg az elmúlt 1-2 hónapban, így nem is meglepő, hogy a jól tájékozott PC-s játékosok mostanra időzítették gépbővítésüket. De mi is kell egy mai játéknak? Elegendő egy VGA-csere a Core 2 Duo-s gépünkbe? Esetleg megéri még pénzt áldozni egy négymagos LGA775 processzorba, vagy jobban járunk, ha lecseréljük az összes fő komponenst? Rengeteg kérdés merül fel a gépbővítés és új gép vásárlása esetén is, amire fontos, hogy jó válaszokat találjunk, különben hiába ölünk bele sok tízezer forintot a fejlesztésbe, PC-nk nem úgy fog teljesíteni, mint ahogy azt elvárnánk tőle.

A CPU-T, A RAM-OT ÉS A VGA-T TÖKÉLETES EGYENSÚLYBA KELL HOZNI

Örömmel bezsákoltuk Dragon Age II/ BulletStorm/Crysis 2/HomeFront stb. példányunkat, rohanunk haza, hogy beleöljük jó pár napunkat, de teljesen elkeseredünk, amikor a játék közli, hogy közepes részletességnél feljebb ne is merészeljünk kapcsolni, és 30-60 fps-es sebességről se álmodjunk 720p-nél nagyobb felbontásban. De ne essünk pánikba, a malacperselyt feltörve gyorsan megtudjuk, miből gazdálkodhatunk. Azonban még mielőtt elrohannánk a boltba egy AMD Radeon HD6990-et venni potom 180 ezer forintért, üljünk le gépünk elé, és mérjük fel, melyik bővítés hozná a leglátványosabb gyorsulást vagy minőségi előrelépést az új játékok esetében. A kulcsszó a kiegyensúlyozás! A számítógép három alappillérét: a processzort, a rendszermemóriát és a videokártyát tökéletes egyensúlyba kell hozni egymással.

A jelenlegi PC-s kínálatot, valamint a legkedveltebb vételeket felmérve különböző árszegmensekből összegyűjtöttünk három processzort és négy videokártyát, amiket mindenféle kombinációban leteszteltünk, hogy megtudjuk a választ néhány égető kérdésre. Melyik a legolcsóbb DX11-es kártya, amivel nekivághatunk az új játékok világának? Melyik a legolcsóbb, játékos PC-be szerelhető processzor? Kihasználják a négymagos CPU-t a mai játékok? Mindenre válaszolunk.

MIT MIRE: EGYENSÚLYI ERŐ

Gépet összerakni manapság igazi művészet – na persze nem elsősorban a csavarozásra gondolunk, bár azt is lehet szakszerűen, szépen, de igazi kontár módon is csinálni. Gépépítésnél az első lépés a legfontosabb: meg kell határoznunk, mire akarjuk használni, mennyi ideig nem szeretnénk lecserélni vagy bővíteni, és azzal is tisztában kell lennünk, mennyi pénzt tudunk gépünk építésére vagy felújítására költeni. Attól, hogy mondjuk a frissen megvett Dragon Age II nem fut 30-40 fps-sel, hatalmas felbontásban, még nem feltétlenül kell az egész gépet kukáznunk és egy teljesen újat építenünk: egy jól irányzott videokártya-cserével, esetleg éppen a processzor leváltásával vagy memóriabővítéssel felgyorsíthatjuk annyira gépünket, hogy az még akár 1-2 évig hű társunk legyen.

Ha videokártya-, illetve processzorbővítésre szánjuk rá magunkat, nagyon fontos, hogy a rendszer összteljesítményét figyeljük lehetőleg a kiszemelt játék alatt, vagyis azt vizsgáljuk, a kiválasztott új alkatrész milyen változásokat hoz rendszerünkben. Ha az 1-3 éves, dupla magos processzor mellé vásárolunk egy új, közép-felsőka-

BŐVÍTÉSI TANÁCSOK: ÜTŐS KOMBINÁCIÓK

A tesztünkben szereplő videokártyák és processzorok mellett még számtalan egyéb konfiguráció elképzelhető, ám az általunk kiválasztott komponensek az adott árkategóriában igazán jó választások jelenleg. Aki gépet bővít, annak mindenképpen hasznos lesz a következő ajánlás, ahol a nem konkrét processzor és videokártya párosokat ajánlunk modellszámok alapján, hanem erejük és tudásuk alapján párosítottuk össze a két fő komponenst.

BELÉPŐSZINTŰ JÁTÉK PC

Nem igaz, hogy nem lehet jót játszani 2011-ben többéves Core 2 Duo-val, vagy egyéb, dupla magos CPU-val szerelt számítógéppel, de mindenképpen figyelnünk kell arra, milyen videokártyát és egyéb rendszerkomponenseket választunk. Az egymagos CPU-k és igazán régi, DirectX 9-es videokártyák kora azonban már lejárt, manapság minden játék aktívan kihasználja minimum a két processzormagot és a DirectX 9c is alapkövetelmény minden játéknál. Itt még a DX9c jobban megfelel a 3D-s teljesítményhez, de azért már ezek a konfigurációk is sokat profitálhatnak (különösen fejlettebb CPU-val vagy GPU-val) a Windows 7 oprendszerrel.

Egy ilyen kombinációval nem gond bármelyik játék elindítása, de 720p-s (vagy esetenként 1680×1050) felbontás és közepes részletesség felett már kompromisszumokat kell kötnünk a játékok részletességében.

Olcsó processzorok: Core 2 Duo/Quad (>2,5 GHz), Phenom II X2 vagy Core i3
Belépőszintű videokártyák: Radeon HD5670 – HD5770, GeForce GT240 – GTS 450

KÖZÉPKATEGÓRIÁS JÁTÉK PC

A processzorok középkategóriájában jelenleg hihetetlenül jó vételeket kínál mind az AMD, mind az Intel. 20 ezer forint környékén már nagyon erős, dupla magos CPU-t kapunk Phenom II X2 vonalon, 30 ezernél pedig már erős, Sandy Bridge alapú Intel Core i processzorokhoz vagy valódi négymagos Phenom II X4 modellekhez is hozzájuthatunk.

A legtöbb játéknál nem lesz gondunk a sebességgel még magas részletesség és akár 1080p-s felbontás során sem, különösen erősebb videokártya esetén, de a képjavító eljárásokkal már óvatosabban kell bánnunk, és 1-2 játék az olcsóbb kétmagos CPU esetén érezhetően belassulhat. Egy 2011-es, középkategóriás játék PC-nél már alapkövetelmény a Windows 7, és amikor csak lehet, kapcsoljuk át a játékok motorját DirectX 11-re a nagyságrendekkel szebb látványért.

Középkategóriás processzorok: Phenom II X2 >555, Phenom II X4, Intel Core i5
Középkategóriás videokártyák: Radeon HD5770-Radeon HD6950 1GB, GeForce GTX460 1 GB – GTX 560 Ti

FELSŐKATEGÓRIÁS JÁTÉK PC

Az új Intel Sandy Bridge CPU-k és a hozzájuk tartozó LGA1155 platform megjelenésével, valamint az AMD Phenom II X4/X6 CPU-k drasztikus árcsökkentésével ma már nem is kell olyan mélyre nyúlnunk a zsebünkbe, ha szeretnénk belépni a felsőkategóriás PC-k világába. Egy elegendően erős CPU-t már 40-50 ezer forintból beszerezhetünk, amihez 70 ezer forintért olyan videokártyát kapunk, aminek akár három monitor meghajtása sem okoz különösebb gondot. Természetesen az alapfelbontás minden esetben az 1920×1080, minden játékban magabiztosan választhatjuk a legnagyobb részletességet, a fizikai szimulációt, és a képjavító eljárások is alapértelmezetten alkalmazhatók.

Nem is kérdéses, hogy egy ilyen csúcskonfig csakis Windows 7 alatt képes megmutatni igazi erejét, ami képes kihasználni a hatalmas GPU teljesítményt és a sokmagos processzort. Win7-ből is már inkább a 64 biteset válasszuk, és tekintve, hogy milyen alacsonyan vannak a DDR3 memóriaárak, rögtön a 8 GB-os rendszermemória-méretet célozzuk meg.

Felsőkategóriás processzorok: Phenom II X4 >970, Intel Core i5 >2400, Intel Core i7
Felsőkategóriás videokártyák: Radeon >HD6950, GeForce >GTX 570

tegóriás videokártyát, biztosak lehetünk benne, hogy a szép új VGA kiábrándító teljesítményt fog nyújtani, mégpedig azért, mert gépünk többi alkotóeleme nem lesz képes kiszolgálni az erős, DX11-es VGA-t. Fordítottan is igaz a képlet, vagyis amennyiben leváltjuk processzorunkat egy 2-3× erősebb, négymagos modellre, még nem garantált, hogy ezáltal a játékok és minden más alkalmazás is gyorsabban fog futni. Elég, ha gyenge a VGA, szűkös a rendszermemória vagy elavult a HDD, kiegyensúlyozatlan gépünk hatalmas csalódást fog okozni.

Végül sokan elfeledkeznek a szoftver oldalról, pedig ez legalább annyira fontos, mint a hardver felújítása. Aki még Windows XP-n játszik, mindenképpen számoljon egy oprendszercserével Windows 7-re. Az új rendszerrel nemcsak

RADEON HD5670 512MB	AMD Phenom II X2 550	Intel Core i5-750	Intel Core i7-980X
3DMark Vantage	P4933 pont	P6069 pont	P6636 pont
3DMark 11	P1393 pont	P1606 pont	P1632 pont
Dirt 2	22,1 fps	24,4 fps	24,5 fps
Mafia II	16,7 fps	17,5 fps	17,5 fps
Resident Evil 5	40,1 fps	40,7 fps	40,8 fps

GEFORCE GTS450 1GB	AMD Phenom II X2 550	Intel Core i5-750	Intel Core i7-980X
3DMark Vantage	P10805 pont	P11422 pont	P11796 pont
3DMark 11	P1896 pont	P2244 pont	P2283 pont
Dirt 2	37,9 fps	39,6 fps	39,4 fps
Mafia II	26,2 fps	27,3 fps	27,7 fps
Resident Evil 5	41,9 fps	56,8 fps	56,4 fps

■ ideális CPU-GPU párosítás ■ a CPU túlságosan visszafogja a VGA-t

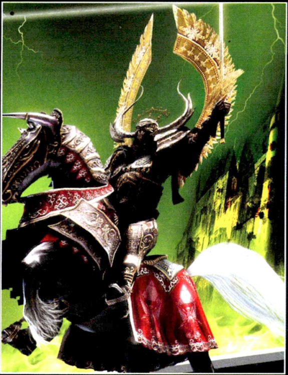
a nagyságrendekkel szebb látványra képes DirectX 11-támogatást kapjuk meg, de a többmagos CPU-k, SSD-k, a rendszermemória kihasználása is sokat javul, nem is beszélve arról, hogy idén már több új játék el sem fog indulni XP alatt (Vista lesz az alapkövetelmény).

JÁTÉK PC ALULRÓL: KICSI A BORS, DE MEGLEPŐEN ERŐS

A minden eddiginél zsúfoltabb és átláthatatlan videokártyapiacon jelenleg az egyik legnépszerűbb kártya az AMD Radeon HD5670-es modell, annak is az olcsóbbik, 512 MB-os változata. 16 ezer forintért egy olyan videokártyához juthatunk, ami támogatja a legújabb, DirectX 11-es szabványt, tartalmaz mindenféle hardveres videolejátszási és transzkódolási szolgáltatást, kapunk hárommonitoros EyeFinity-t, rendkívül alacsony fogyasztást, és nem mellesleg a 3D-s teljesítménye is kielégítő. Egy ilyen kártya ma arra elegendő, hogy nyugodtan, közepes vagy akár magas részletességgel elindítsunk bármilyen játékot. Persze vannak kompromisszumok is: mindenképpen ragaszkodnunk kell a 720p-s felbontáshoz, efelett a kártya már csak a régebbi játékokat képes élvezhető sebességgel megmozgatni. Le kell kapcsolnunk mindenféle képjavító eljárást is, bár 720p esetén legtöbbször az anizotropikus szűrés még nem okoz különösebb gondot. A DirectX 11 hangzatos extra, de a HD5670 esetében inkább tartózkodjunk használatától, már csak a gyenge tesszelációs képességek miatt is. Az EyeFinity is inkább egy amolyan „szép, hogy van" funkció 3D-ben, valószínűleg nagyítóval kell keresnünk olyan játékot (és akkor sem mernénk fogadni, hogy találunk), amit a HD5670 képes hárommonitoros óriásfelbontásban, élvezhető sebességgel megmozgatni.

Ha olcsó videokártya, akkor értelemszerűen adja magát a processzor, aminek ugyancsak olcsónak kell lennie. Sokakban felmerül a kérdés, hogy ez a kártya vajon alkalmas-e régebbi, LGA775-ös Core 2 Duo, esetleg Pentium DC gépekbe videokártya-frissítés, bővítés céljából. Feltéve, hogy régebbi videokártyánk a Radeon HD5670-nél (DirectX 9 alatt) gyengébb, vagy esetleg mostanáig az Intel integrált VGA-jával kellett beérnünk, nagy valószínűséggel jó választás egy HD5670 jelenlegi konfigurációnkba. A fontos kérdés a processzor pontos típusa, aminél mindenképpen alapkövetelmény a dupla magos kivitel, és ajánlott a minimum 2,4-2,6 GHz-es órajel (például E5400 vagy E6700). Amennyiben új gépet vásárolunk, vagy processzorbővítést is tervezünk a Radeon HD5670 mellett, mindenképpen érdemes megfontolni az AMD Phenom II X2 szériáját, ami magas órajeleket és L3 cache-t is kínál (de a HD5670-et még az igazán olcsó AMD Athlon II X2 is képes lesz kihajtani). Ez a tesztünkben is szereplő CPU kiváló alapja a belépőszintű DirectX 11-es videokártyáknak.

Tesztjeinkből jól látható, hogy egy dupla magos, fejlett AMD vagy Intel processzor (jelen esetben a Phenom II X2 550) képes tökéletesen kihajtani a HD5670-es



videokártyát, sőt, még tartalék is marad benne egy erősebb videokártyára. Ilyen lehet például a Radeon HD5750/5770-es modell, de meglepetésünkre a Phenom II X2 még a GTS 450-es, valamint a HD6850-es, középkategóriás videokártyákat is majdnem minden játék alatt tökéletesen kiszolgálta.

A LEGNEHEZEBB DÖNTÉS: ARANY KÖZÉPÚT

Talán középkategóriás gépet a legnehezebb építeni és egyensúlyban tartani. Egyrészt rengeteg, kiváló videokártya és processzor közül választhatunk, másrészt egy középkategóriás PC-nek több feladatban – és nem csak játékban – is helyt kell állnia. Mindeközben pedig a komponensek árcéduláira is figyelnünk kell, hiszen szeretnénk a legjobb ár/érték aránnyal rendelkező vételeket kiszúrni a túlzsúfolt piacon. Már önmagában ez is nehéz és sok utánajárást igénylő feladat, ám még ennél is alaposabb kutatómunkát igényel ezeket a jó vételeket megfelelően összepárosítani, hogy gépünk semmilyen felhasználás alatt ne okozzon csalódást.

Kezdjük a PC központi elemével, a processzorral. Vajon megértek már a mai alkalmazások arra, hogy kihasználják a négymagos processzorokat? És mi a helyzet a játékokkal, videokártya-driverekkel, a Windows 7-tel? A videokártya-driverek, az operációs rendszer és a párhuzamos végrehajtásból látványosan profitáló alkalmazások (például kép- és videoszerkesztés) mind hatékonyan kihasználják a négymagos processzorokat, és érezhetően gyorsabbak, mint egy kétmagos (vagy az olcsó Intel Core i CPU-k esetében kétmagos+Hyper-Threading technológiás) processzorral szerelt gépen. A játékoknál vegyes képet kapunk: a méréseket elnézve azt kell mondanunk, mind a mai napig vannak olyan, egyébként fejlett és szép látványvilágot biztosító játékmotorok, amik nem profitálnak a plusz processzormagokból (erre példa a legújabb, DX11-es Dragon Age II is). Az ilyen játékoknál nem sokat számít, hogy a VGA driver és az OS optimalizálva van, ugyanakkor nem biztos, hogy a játékmotor rosszul van kódolva – elképzelhető, hogy a fejlesztők által megálmodott játéknál a GPU-ra hárul a több munka.

Ha szigorúan a játékokat nézzük, a középkategóriás PC-knél a 30-50 ezer forint között beszerezhető, GeForce GTS450-Radeon HD6850 videokártyákat még szinte minden játék alatt képes kiszolgálni egy erős, kétmagos Phenom II X2 vagy egy Intel Core i3 processzor. Különösen erősebb VGA esetén már egyre gyakrabban futhatunk majd bele olyan játékba, ahol több tíz képkocka/s-ot veszítünk pusztán a processzor gyengesége miatt. Ilyen sebességesésnél már alacsonyabb részletességet, kisebb felbontást kell választanunk, ha élvezhető sebességgel szeretnénk játszani. Még régebbi, LGA775-ös Core 2 Duo/Pentium DC, illetve az Athlon II X2 CPU-knál ez a lassulás egyre több játék esetében jelentkezik, és akár drasztikus is lehet.

MINDENT BELE: AZ ABSZOLÚT TOP

Nagyjából a Radeon HD6850-as videokártyánál húzhatjuk meg a határt méréseink szerint: e felett már mindenképpen ajánlott a négymagos processzor (nem az Athlon II X4, sokkal inkább a Phenom II X4), ami magas órajelen pörög, és lehetőleg minél nagyobb L3 cache-t tartalmaz. A tesztben szereplő GeForce GTX 570-nél jól látszik, hogy a kétmagos processzor szabályosan megfojtja a felsőkategóriás VGA-t. Eggyel feljebb lépve a processzoroknál érdekes esetnek lehetünk szemtanúi: a viszonylag olcsó, középkategóriás Core i5-750 (ma már inkább az erősebb 760-at, vagy még inkább a sokkal jobb Core i5-2400-at szerezhetjük be ugyanennyiért a boltokban) több játékban is képes elegendő adatot pumpálni a GTX 570-nek. A néhány ígéretes eredmény ellenére azonban ez a kombináció már kiegyensúlyozatlan. Az újabb játékmotorok már sokkal jobban kihasználják a több processzormagot, illetve ebben a kategóriában már gyakrabban fordul elő, hogy játék közben egyéb, számításigényes feladatokat is futtatnak a felhasználók. A legolcsóbb választás itt egy Phenom II X4 minimum 3,5 GHz-es órajelen, ha a pénz nem számít, választhatjuk az LGA1366-os Core i7 platformot, vagy a legjobb ár/érték arányú, legújabb LGA1155-ös Intel Core i5/i7 család valamelyik erősebb, de megfizethető tagját. Egy ilyen, jól kiegyensúlyozott gép még legalább két-három évig tökéletesen fogja futtatni a számításigényes programokat, legyen szó akár játékról, akár filmszerkesztésről.

RADEON HD6850 1GB	AMD Phenom II X2 550	Intel Core i5-750	Intel Core i7-980X
3DMark Vantage	P9275 pont	P12848 pont	P15243 pont
3DMark 11	P2695 pont	P3416 pont	P3594 pont
Dirt 2	52 fps	52,9 fps	54,4 fps
Mafia II	40,2 fps	42,6 fps	44,2 fps
Resident Evil 5	42,1 fps	84,1 fps	86,3 fps

GEFORCE GTX 570	AMD Phenom II X2 550	Intel Core i5-750	Intel Core i7-980X
3DMark Vantage	P21329 pont	P24919 pont	P26195 pont
3DMark 11	P3569 pont	P4990 pont	P5376 pont
Dirt 2	47,3 fps	87 fps	87,7 fps
Mafia II	50,9 fps	60,8 fps	61,9 fps
Resident Evil 5	41,7 fps	95,8 fps	110,3 fps

■ ideális CPU-GPU párosítás ■ a CPU túlságosan visszafogja a VGA-t

AMD AM3
Gigabyte MA790FXT-UD5P, 2×2 GB Kingston HyperX DDR3-1800 RAM

Intel LGA1366
ASUS Rampage III Gene, 3×2 GB Kingston HyperX DDR3-1800 RAM

Intel LGA1156
ASUS Maximus III Gene 2×2 GB Kingston HyperX DDR3-1800 RAM
Kingston V100 128 GB SSD, Raptoxx 850W PSU, Windows 7 Ultimate x64, AMD Catalyst 11.2, NVIDIA 266.58.

Játékbeállítások
HQ részletesség, 1920×1080 felbontás, 8× élsimítás, 16× anizotrop szűrés

Mítoszvadász a PC Guru hasábjain!

„EGY MÁGNESSEL TÖRÖLHETJÜK MEREVLEMEZÜNKET"

Sokan osztják ezt a véleményt – de vajon tényleg így van? Alábbi cikkünkben elmagyarázzuk, hogy milyen hatása lehet a mágneses mezőnek a merevlemezekre.

A LEGENDA

Jobb, ha nagyon óvatosan bánunk számítógépünk közelében a mágnesekkel, mert könnyen törölhetjük a merevlemezünkön tárolt adatokat. Éppen ezért ne tegyünk hozzá közel hangfalakat.

A VALÓSÁG

A floppylemezek esetében a mágnesek még garantált adatvesztést okoztak – a merevlemezeken tárolt adatokat azonban még a legerősebb neodímiummágnesek sem képesek törölni. Egyébként pont ilyen mágnesek találhatók a fejmozgató motorokban is. Minél erősebbek ezek a mágnesek, annál gyorsabb a fejek mozgása is, ami rövidebb elérési időt eredményez. Hogy megértsük, miért nem veszélyeztetik ezek a mágnesek az adatok épségét, most nézzük meg a HDD belső felépítését (lásd lenti ábránkon is)!

A mai, akár több terabájtot is tárolni képes lemezekben régebben vas(III)oxid, ma pedig már inkább kobalt alapú ferromágneses ötvözettel bevont tányérokat találunk (általában maximum négyet), amelyek akár 690 GB tárolására is képesek.

Az adatokat jelentő biteket a mágneses réteg tárolja, a 0-t és az 1-et a két mágneses irány jelenti. 2005 óta ezek a biteket jelentő mágneses „egységek" a lemezre merőlegesen helyezkednek el. Ezt hívjuk perpendikuláris felvételnek, ami négyzetcentiméterenként körülbelül 155 Gb (azaz 19 GB) adat tárolását teszi lehetővé. Ezeknek a biteknek a kiolvasásához vagy megváltoztatásához az író-olvasó fejet rendkívüli pontossággal kell mozgatni, a tányér felszíne felett mindössze 10 nanométerrel. Kiolvasáskor az óriás mágneses ellenállásnak (GMR) nevezett kvatummechanikai jelenséget használjuk ki, és a fejben indukált áram irányát figyeljük, míg íráskor pont fordítva történik ez: a fej elektromágnesként működik, és a rövid távolságnak köszönhetően precízen megváltoztatja az alatta található felület mágneses tulajdonságait. A mágneses területek megváltozásával tehát az adatok is változnak – miért nem képes akkor erre mondjuk egy, a számítógép közelébe rakott hangszórómágnes?

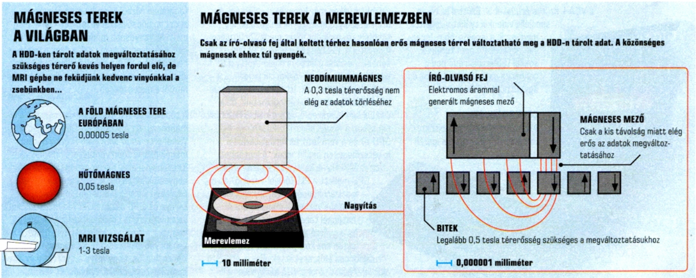
A HDD-K LEMEZEINEK FELÜLETÉT CSAK NAGYON ERŐS MÁGNESES TÉRREL LEHET BEFOLYÁSOLNI

Egyszerűen azért, mert nem elég erős: a HDD-kben használt tányérok felületét csak nagyon erős (0,5 tesla feletti) mágneses térrel lehet befolyásolni. Mivel a mágneses mező ereje (tulajdonképpen a fluxusa) a távolság négyzetével arányosan csökken, a merevlemezek külsejéhez érintett mágnesek túl messze vannak ahhoz, hogy kárt okozzanak: egy 200 kg-ot is elbíró állandómágnes képes a pólusai közelében nagyjából 0,5 tesla fluxussűrűséget generálni, de egy centiméterre ez 0,3 teslára csökken.

A működésben lévő merevlemezek közelében mágnesek mozgatását azonban kerülnünk kell, mert ezzel megzavarhatjuk a fejek pozícionálását, sőt, szélsőséges esetben akár neki is lökhetjük őket a forgó tányéroknak – ekkor pedig fizikai sérülések okozzák majd az adatvesztést.

ÚJ ROVATUNK

Most induló sorozatunkban a számítástechnika világában elterjedt különböző városi legendák valóságalapját vizsgáljuk meg a Chip Magazin tesztlaborjának szakértőivel együttműködve.



Fotó: Nikolaus Schäffler; Magdalena Deutelmoser

Különleges videokártyák tesztje

KIS FELÁR, NAGY ELŐNY: CSEND ÉS EXTRA ERŐ

A gyártók mindent bevetnek, hogy felfigyeljenek videokártyáikra a vevők. Az alábbiakban megmutatjuk, mi a szimpla szemfényvesztés és melyik az a modell, amivel valóban hasznos extrákat kapunk – a legjobb áron.

Rengeteg bepótolnivalója van annak a felhasználónak, aki néhány hónapig nem követte a videokártyák és GPU-k piacát. Következzen egy kis gyorstalpaló: hat hónap alatt nagyjából lecserélődött a teljes kínálat. Megérkeztek a második generációs DirectX 11-es modellek, de az eggyel régebbiek sem tűntek még el, így jelenleg hatalmas káosz van a piacon. Előző számunkban olvashattátok a közép-felsőkategóriás GPU-k tesztjét (2011 Játékmesterei – 2011/04, 90. oldal), így az már világos, melyik GPU felel meg leginkább az igényeiteknek. Ám ez a teszt tisztán a referencia modellekre vonatkozott, ezért itt volt az ideje a különc variációkat kiemelni a VGA-k szürke áradatából. Ezúttal az olyan, speciális videokártyákat vizsgáltuk meg, amik a legolcsóbb referencia modelleknél nem kerülnek sokkal többe, cserébe pedig rengeteg extra szolgáltatást és egyedi hűtést kínálnak.

CSEND LEGYEN!

A hűtőjüktől megszabadított, csupasz videokártyákra igazán nem lehet azt mondani, hogy különösebben szépek vagy látványosak. De egy jó hűtő nem csupán a figyelemfelkeltés kiváló eszköze – ahogy azt sajnálatos módon sok cég gondolja. Az igazán jó hűtő hatékony, lehetőleg kompakt méretű és mindeközben csendes is.

2011-ben végre eljutottunk oda, hogy leszámítva a legolcsóbb, szinte névtelen kártyákat az összes gyártó összes modelljén a hőmérséklet, vagy akár a terhelés függvényében automatikusan változik a hűtőventilátor sebessége, így a Windowsban dolgozva nem kell semmiféle extra zajtól tartanunk. Erre azért volt lehetőség, mert a fejlett videokártyákon már komplex feszültség- és órajelszabályzó áramkörök dolgoznak, így többféle üzemmódot lehet megkülönböztetni. Alapvetően a 2D és 3D módok a legfontosabbak, de több gyártó is olyan szoftvert ad kártyáihoz, amivel sokkal több beállítási profilt létrehozhatunk. Itt többnyire az órajeleket szabályozhatjuk, tuningolhatjuk, de a cikkünkben is szereplő, extra kivitelű kártyák esetében a feszültségszintek (többnyire a GPU-é) és a ventilátorok fordulatszámai is tetszőlegesen beállíthatók. A legtöbbet itt az MSI Hawk kártyáival kapjuk, ahol a GPU mellett a PLL (órajel-vezérlő) és a fedélzeti memória feszültségszintjei is szabályozhatók manuálisan. A hűtésnél természetesen nem árt, ha a gyártó a látványra is odafigyel, hiszen sok közép-felsőkategóriás gép tulajdonosa előszeretettel választ átlátszó oldallapú házat, ahol a VGA kártya kiemelt helyet kap. Design tekintetében a tesztelt kártyák közül a Gigabyte WindForce-a és az MSI MSI Twin Frozr II-je látványos a sok ventilátorral, az ASUS DCUII-je pedig robosztusságával hódít. A design azonban csak az első benyomás miatt fontos, utána máris a zajszint válik érdekesebbé. Ebben a Gigabyte és az ASUS hűtései is csillagos ötösre végeztek, az MSI HAWK Twin Frozr II-es és a Sapphire Toxic Vapor-X-es kártyái azonban hallhatóan zajosak terhelés alatt.

A „referencián túli" videokártyáknál továbbra is előszeretettel használják a hőcsöves felépítést. A GPU felületéhez közvetlenül egy (általában rézből készült) mag érintkezik, ahonnan hőcsövekkel vezetik el – lehetőleg minél látványosabb módon – a bordákra a hőt. Műanyaggal sem csak a design miatt borítják be a VGA-k teljes felületét: ha ezt jól tervezik meg, sokkal jobban elvezethető a házból a meleg levegő.

A többventilátoros hűtések divatosak manapság. Az ASUS DirectCU II, a Gigabyte WindForce és az MSI Twin Frozr II hűtési megoldásai is több ventilátort használnak – ez utóbbinál akár hárommal is találkozhatunk nagyobb kártyákon. A ventilátorok mérete általában limitált (kb. 8 cm), mégpedig a kártya és a PC ház szabványos méretei miatt, valamint arra is ügyelniük kell a gyártóknak, hogy termékeik az alaplapokon se ütközzenek semmilyen alkatrésszel. Általánosságban kijelenthetjük, hogy mára a gyártók rendesen megtanulták videokártya hűtést készíteni, de

A LEGJOBB SZOFTVEREK VGA TUNINGHOZ

Nem érkezik már úgy videokártya, hogy ne lenne hozzá valamilyen egyedi monitorozó, tuningoló szoftver. Nagyjából mindegyik gyártó egy kaptafára készíti ezeket az apró segédprogramokat: látványos, sokszor már-már csicsás kezelőfelület, ahol nyomon követhetjük a fontosabb értékeket, illetve csúszkák segítségével beállíthatjuk a 3D-nél aktív órajeleket. Komoly tuning kártyáknál ehhez jön még a GPU feszültségszintjének beállítási lehetősége, a ventilátorszabályzás felülbírálása, illetve jó pont jár azért, ha mindezt profilokba is menthetjük.

A legjobb program mind közül az MSI AfterBurner-je, ahol minden értéket széles határok közt szabályozhatunk, profilokat hozhatunk létre, naplót készíthetünk és a ventilátorszabályzásnál is választhatunk manuális módot. Vetélytársaival ellentétben ráadásul a program mindezt nem csupán MSI videokártyákkal képes megtenni, bármilyen Radeon vagy GeForce VGA-val használható.

legalábbis tudják, melyik cégtől kell vásárolni egyedi hűtést. Ezek a hűtők valóban csendes üzemre képesek, elviselik a tuningolást is, de azt is hozzá kell tennünk, hogy méretekben hajlamosak túlzásba esni a gyártók. Erre jó példa az ASUS DirectCU II-es megoldása, ami a GeForce GTX 570/GTX 580 vagy a Radeon HD6970 kártyák esetében három kártyahelyet elfoglal az alaplapból és akár teljes hosszúságú is lehet. Ez komoly gondot okozhat midi ATX ház és/vagy CrossFireX/SLI rendszer építésekor.

PLUSZ TELJESÍTMÉNY INGYEN

A látványos és hatalmas hűtések mellett egy másik trendet is megfigyelhetünk, mégpedig a gyárilag alkalmazott tuningot. Ma már minden gyártó kínál a referencia értékeknél magasabb órajeleken működő modelleket. A gyári tuningnak rengeteg előnye van az otthonival szemben: már a dobozból kibontva, első indítástól kezdve a referenciánál gyorsabb kártyát kapunk, a nagyobb teljesítményhez igazított hűtőbordával és hűtési profillal, ráadásul a gyártó minderre garanciát is vállal. Persze a gyári tuning még nem feltétlenül jelent látványos gyorsulást, hiszen sok esetben csak hatalmas betűkkel kiírják a dobozra, hogy megemelt órajelen működik a GPU, a valóságban azonban ez kimerül egy 10-20 MHz-es finomhangolásban. Ilyen az ASUS DirectCU II-je, ahol egységesen, minden modellnél be kell érnünk 10 MHz-es GPU órajel emeléssel és referencia beállítással üzemelő fedélzeti memóriákkal. Tesztünk igazi meglepetése a Gigabyte SuperOverClock családba tartozó GeForce GTX 560 Ti kártyája, ahol 822 MHz helyett 1000 MHz-en jár a GPU és a GDDR5 memória is 572 MHz-cel gyorsabb az referenciánál. Említésre méltó még a Sapphire Toxic kártyája, ami a piac leggyorsabb HD6870-e 970 MHz-re tuningolt GPU-jával és effektív 4600 MHz-es GDDR5 memóriájával.

MANUÁLIS TUNINGGAL A LEGTÖBB ESETBEN TÖBBET IS KIHOZHATUNK A VGA-NKBÓL

De nem minden a gyári tuning, sok játékosnak a gyári tuning egyet jelent a szemfényvesztéssel, mivel túlzottan konzervatívnak tartják az órajel emeléseket. Való igaz, hogy manuális tuninggal a legtöbb esetben többet is kihozhatunk videokártyánkból, így aki elég merész, bátran tegyen egy próbát – a mai VGA-k már megfelelően védettek és csak készakarva lehet őket elégetni tuninggal. Manuális tuningban fordul a kocka, mert a konzervatív ASUS GTX 570 DCUII azonnal az élre tör – már ami a százalékos gyorsulást, vagyis az órajel tuning hatékonyságát illeti. Ugyan gyárilag csupán 10 MHz pluszt kapunk, ha ezt megtoldjuk némi feszültségemeléssel (1,1 Volt), a GTX 570 máris 900 MHz-en száguld az eredeti 742 MHz helyett, a memória pedig teljes mértékben stabil 800 MHz-cel gyorsabb tempónál is. Az eredmény magáért beszél: az eredetinél átlagosan 21%-kal gyorsabb kártyát kapunk, ráadásul az óriási hűtés továbbra is némán teszi dolgát, a rendszer pedig 100%-osan stabil. Hasonlóan impresszív az MSI N460GTX HAWK kártyája, aminél 40%-os órajelemelésre voltunk képesek a teszt során, ám a hűtő már meglehetősen zajos volt ekkor és a tuning hatása is csupán 13%-os volt átlagosan. A Gigabyte agresszív gyári tuningja mellett már nem igazán volt hova továbbhúzni a GPU-t, de a memória órajeléhez sikerült effektív 420 MHz-et hozzátoldani.

Termék	pc guru LEGJOBB GYÁRI TUNING – Gigabyte GTX 560 Ti Super Overclock	pc guru LEGJOBB TUNING/HŰTÉS – ASUS GTX 570 DirectCU II	Sapphire HD6870 Toxic	pc guru LEGJOBB TUNING PROGRAM – MSI GTX 460 Hawk
Információ	www.giga-byte.hu	www.asus.hu	www.sapphiretech.com	www.msi.eu
Bruttó tájékoztató ár	78 500 Ft	10 5500 Ft	61 300 Ft	51 500 Ft
Gyári tuning órajelek (mag/shader/memória)	1000/2000/4580 MHz (26% TUNING!)	742/1484/3800 MHz (23% TUNING!)	970/970/4600 MHz (11% TUNING!)	781/1562/3600 MHz (40% TUNING!)
Maximális tuning (mag/shader/memória)	1035/2070/5000 MHz	900/1800/4600 MHz	1000/1000/4800 MHz	945/1890/4300 MHz
Mérési eredmények (Full HD, 8xFSAA/16xAF)				
3DMark Vantage	P26051 pont	P30556 pont	P19976 pont	P18710 pont
3DMark 11 Performance	P4980 pont	P6238 pont	P4651 pont	P3615 pont
Crysis	58,3 fps	71,2 fps	50,2 fps	42,2 fps
Mafia II	63,6 fps	75,6 fps	57,1 fps	44 fps
	19% GYORSULÁS	21% GYORSULÁS	11% GYORSULÁS	13% GYORSULÁS

Tesztrendszer: ASUS Rampage III Gene, Intel Core i7-980X, 6 GB Kingston DDR3, Kingston V100 128 GB SSD, Raptoxx 850W PSU, Windows 7 x64

GIGABYTE G1.ASSASSIN

írta: Martinm

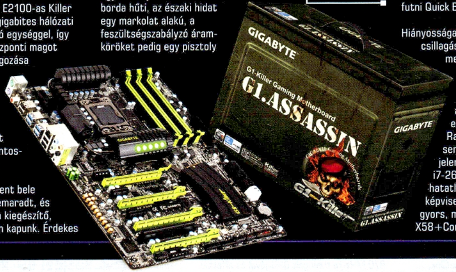
7.5

Eszköz
Alaplap
Info
www.giga-byte.hu
Ár
129 000 Ft

Az ASUS ROG (Republic Of Gamers) játékosoknak szánt alaplapjainak állít konkurenciát a Gigabyte G1-es, LGA1366-os szériája, amiből a legdrágább és legnagyobb modell az ATX-XL méretű G1.Assassin. Ez akár Quad CrossFire X-re vagy 3 utas SLI-re is képes, továbbá került rá SATA6G vezérlő, 8 darab USB 3.0 csatlakozás, egy teljes értékű Creative X-Fi hangchip, és végül egy E2100-as Killer NIC. Ez egy speciális, gigabites hálózati vezérlő saját feldolgozó egységgel, így egyrészt felmenti a központi magot az adatforgalom feldolgozása alól, másrészt az elérhető legrövidebb késleltetési időket és legnagyobb sávszélességet biztosítja. Ez különösen játékok alatt érezhető, ahol kulcsfontosságú az alacsony ping.

Érdekes módon a mindent bele alaplapról a Firewire lemaradt, és eSATA portot is csak a kiegészítő, előlapi 5,25-ös panelen kapunk. Érdekes elgondolás az is, hogy az Assassin-on sem alaplapi kapcsolókat, sem oldalra kivezetett mérési pontokat, sem pedig vízhűtésre előkészített bordákat nem találtunk – márpedig ezek egy komoly tuningolónak igencsak hiányozhatnak.

Az alaplap hűtése passzol a játékosoknak szánt kialakításhoz, így a déli hidat egy tölténytárra hasonlító borda hűti, az északi hidat egy markolat alakú, a feszültségszabályzó áramköröket pedig egy pisztoly csövének látszó, masszív borda. Kapunk egy fekete előlapi panelt is, amiről USB 3.0-at, eSATA/USB kombó csatlakozást és egy Quick Boost gombot érhetünk el. Ez hardveresen tuningolja a CPU-t. Az FSB 133 MHz-es alapórajelének 140 MHz-re való megnövelése nem nevezhető éppenséggel agresszívnak, de legalább biztosak lehetünk benne, hogy bármelyik Core i7-es CPU stabilan fog futni Quick Boost-tal is.



Hiányosságain felül a G1.Assassin csillagászati árával sem voltunk megelégedve, EFI BIOS-t sem kapunk, így ebben a kategóriában sokkal jobb döntésnek tartjuk a Gigabyte X58A-UD9-et, vagy az olcsóbb ASUS Rampage III Extreme-et. Azt sem szabad elfelejteni, hogy jelenleg a fejlettebb P67+Core i7-2600K páros összehasonlíthatatlanul jobb ár/érték arányt képvisel és körülbelül ugyanolyan gyors, mint egy méregdrága X58+Core i7-970 párosítás.

ACER ASPIRE 5552G

írta: Horváth Patrik

8.5

Eszköz
Noteszgép
Info
www.acer.hu
Ár
160 000 Ft

Valószínűleg sokan elgondolkodtak már azon, főleg főiskolai tanulmányaik megkezdése előtt, hogy milyen jó is lenne, ha létezne olyan notebook, amely azon kívül, hogy ha szükség van rá, hordozható, de ugyanakkor kellően nagy teljesítménnyel is rendelkezik, valamint megfizethető. Mindig is voltak nagyon csábító vételek a történelemben, az idei tavasz egyik legvonzóbb ajánlatát szokás szerint az Acer prezentálta. A hárommagos AMD Phenom processzorral szerelt Aspire 5552G egy mobil Radeon HD5650-et is kapott, amellyel aligha leszünk gondban az idei játékokat illetően.

Ezt leszámítva egyébként egy teljesen mezei gépet hozott össze az Acer, hiszen a webkamerán, a HDMI kimeneten és a kártyaolvasón kívül gyakorlatilag semmi nem került be a gépbe. Nincs se eSATA, se USB3, se Bluetooth, van viszont egy 64 bites Windows 7, amely a 160 ezer forintos vételárat ismerve sokat nyom a latba.

A 4 GB memória a mai árak mellett nem egy érvágás, legyen szó bármelyik gyártóról, az 1 év garancia pedig viszonylag olcsón kibővíthető akár a háromszorosára is. Ami az ergonómiát és a mindennapos használatot illeti, a jó alátámasztású billentyűzeten könnyen tudtunk gépelni, viszont az iránygombok miniatürizálását továbbra sem támogatjuk, ugyanis nem csak a W,A,S és D betűket használják a játékosok. A touchpad kezes bárányként használható és a hozzá tartozó gombok is halkan működnek, csakúgy, mint maga a hűtőrendszer, amely kifejezetten nagy szó egy erős hardverrel megpakolt, ámde olcsó noteszgépnél. A LED-es kijelző semmi extrát nem tud felmutatni, viszont fényerő tartaléka van bőven és a szövegélességgel sincs gondja. A natív 1366×768-as felbontásban a mai játékok mindegyike élvezhető sebességet produkált, legfeljebb a részletességet kellett közepesre levenni. Ha a Crysis 2 hardver követelménye nem lesz sokkal durvább, mint az első részé volt, akkor bátran kijelenthetjük, hogy ez a gép minden bizonnyal el fogja vinni a folytatást is, viszont biztos, hogy nem maximális részletesség mellett.

Az akkumulátoros üzemidő – bár az érdeklődők nagy részét valószínűleg nem érdekli – azért egy notebooknál fontos tényező mindenképpen. Normális használat mellett két óráig maradt talpon nálunk az új Aspire, amely full HD filmnézéssel se csökkent számottevően, egyedül játéknál tudtuk egy óra alá vinni az eredményt.

írta: Horváth Patrik

GURU ÁLOMPC

Mozgalmas volt a március, vegyük sorra, milyen változások mentek végbe szokásos négy összeállításunkon. A legolcsóbb gép lényegében nem változott, minimális felár ellenében megdupláztuk a videokártyán található memória mennyiségét, így ezentúl magasabb felbontásban sem kell belassulástól tartanunk.

Az eggyel drágább kiszerelés lényegében érintetlen maradt, egyedül a kifutott Logitech webkamerákat cseréltük eggyel modernebbekre minden kiépítésnél. A legtöbb változás a Powert érintette, ugyanis befutottak a Sandy Bridge alapú Core i3 processzorok, így nem volt kérdés, hogy nyugdíjazzuk-e az előző generációs modelleket, avagy sem. Szerencsére már hazánkban is kaphatók a javított déli híddal rendelkező LGA1155-os alaplapok, igaz, egyelőre csak az MSI, a Gigabyte és az Asrock szállítmányai érkeztek meg. A költségek növelésének elkerülése érdekében microATX formátummal rendelkező deszkát választottunk, de amint lehet, visszatérünk a rendes ATX mérethez. A szintén kifutott Logitech X-240-es hangfalrendszert is felváltottuk egy hasonló hangzásvilággal rendelkező Creative modellre, valamint az ugyancsak felszívódott Wave billentyűzetet is helyettesítettük egy visszafogottabb, de frissebb modellel. Összegezve: ez a gép úgy lett gyorsabb és modernebb, hogy közben bő 10 ezer forintot is sikerült lefaragnunk az árából, így monitorral együtt is bőven 300 ezer forint alatt hazavihető már. A legdrágább gép ára nem változott, viszont egyel gyorsabb Core i5-ös processzor került bele, valamint az MSI felső-középkategóriás alaplapját is megkapta, amíg nem érkeznek meg az eggyel olcsóbb változatok hozzánk is. Nemrég frissítette méltán híres hangszórórendszerét a harman/kardon, így mi is betettük a listába a már nálunk is megvásárolható Soundsticks III-at.

PC GURU BASIC

Alaplap	Gigabyte GA-MA880GM-D2H	18 ezer
Processzor	AMD Athlon II X2 255 BOX	14 ezer
Processzor hűtő	AMD gyári	-
Memória	4 GB Kingmax Mars DDR3-1333 CL7	10 ezer
Videokártya	Sapphire Radeon HD5750 1 GB	25 ezer
Merevlemez	WD Green 1 TB 5400 rpm 64 MB SATA2	13 ezer
SSD meghajtó	-	-
Optikai meghajtó	NEC AD-7261S 24x DVD-RW	5 ezer
Hangkártya	Realtek HD Audio (integrált)	-
Hangfalrendszer	Logitech X-140 sztereó	6 ezer
TV Tuner kártya	-	-
Webkamera+mikrofon	-	-
Számítógépház	CoolerMaster RC-342 mATX	8 ezer
Tápegység	FSP FSP400-60APN	8 ezer
Billentyűzet	Logitech Value	2 ezer
Egér	Logitech RX1500 Laser	4 ezer
Egérpad	alap textil	1 ezer
TFT monitor	19" LG E1940S-PN (1366x768, TN, LED)	27 ezer
Összesen (TFT nélkül)		114 ezer
Összesen (TFT-vel)		141 ezer

PC GURU VALUE

Alaplap	Gigabyte GA-MA880GA-UD3H	27 ezer
Processzor	AMD Athlon II X2 255 BOX	14 ezer
Processzor hűtő	AMD gyári	-
Memória	4 GB Kingmax Mars DDR3-1333 CL7	10 ezer
Videokártya	Gigabyte GeForce GTX 460 OC 768 MB	41 ezer
Merevlemez	WD Green 2 TB 5400 rpm 64 MB SATA2	20 ezer
SSD meghajtó	-	-
Optikai meghajtó	NEC AD-7261S 24x DVD-RW	5 ezer
Hangkártya	Realtek HD Audio (integrált)	-
Hangfalrendszer	Logitech X-140 sztereó	6 ezer
TV Tuner kártya	-	-
Webkamera+mikrofon	Logitech WebCam C210	4 ezer
Számítógépház	CoolerMaster RC-342 mATX	8 ezer
Tápegység	Corsair CX430	11 ezer
Billentyűzet	Logitech Value	2 ezer
Egér	Logitech RX1500 Laser	4 ezer
Egérpad	alap textil	1 ezer
TFT monitor	22" LG W2240T (1920x1080, TN)	35 ezer
Összesen (TFT nélkül)		153 ezer
Összesen (TFT-vel)		188 ezer

PC GURU POWER

Alaplap	Gigabyte GA-H67M-UD2H-B3	25 ezer
Processzor	Intel Core i3-2100 3.1 GHz	28 ezer
Processzor hűtő	Intel gyári	-
Memória	4 GB Kingmax Mars DDR3-1333 CL7	10 ezer
Videokártya	MSI GeForce GTX 560Ti OC 1 GB	63 ezer
Merevlemez	WD Green 2 TB 5400 rpm 64 MB SATA2	20 ezer
SSD meghajtó	-	-
Optikai meghajtó	NEC AD-7261S 24x DVD-RW	5 ezer
Hangkártya	Realtek HD Audio (integrált)	-
Hangfalrendszer	Creative Inspire T3130 2.1	11 ezer
TV Tuner kártya	-	-
Webkamera+mikrofon	Logitech WebCam C310 (HD)	8 ezer
Számítógépház	CoolerMaster HAF 912	21 ezer
Tápegység	Cooler Master Silent Pro 600W	24 ezer
Billentyűzet	Logitech K300	5 ezer
Egér	Logitech MX518	9 ezer
Egérpad	Steelpad QcK+	4 ezer
TFT monitor	24" Benq V2420H LED (1920x1080, TN)	56 ezer
Összesen (TFT nélkül)		233 ezer
Összesen (TFT-vel)		290 ezer

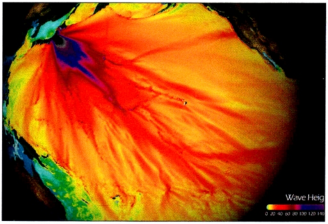
PC GURU DREAMLAND

Alaplap	MSI P67A-GD55 (B3)	39 ezer
Processzor	Intel Core i5-2500 3.3 GHz	48 ezer
Processzor hűtő	Intel gyári	-
Memória	8 GB Geil EVO DDR3-1333 CL9 (2x4) Kit	23 ezer
Videokártya	Gigabyte Radeon HD6970 2 GB	88 ezer
Merevlemez	WD Green 2 TB 5400 rpm 64 MB SATA2	20 ezer
SSD meghajtó	Intel X25-V 40 GB	24 ezer
Optikai meghajtó	LG CH10LS20 DVD-RW + BD-ROM	18 ezer
Hangkártya	Asus Xonar DX	17 ezer
Hangfalrendszer	Harman / Kardon Soundsticks III 2.1	46 ezer
TV Tuner kártya	-	-
Webkamera+mikrofon	Logitech WebCam C510 (HD)	10 ezer
Számítógépház	Corsair Graphite 600T	46 ezer
Tápegység	Cooler Master Silent Pro 600W	24 ezer
Billentyűzet	Logitech K300	5 ezer
Egér	Logitech G9x	19 ezer
Egérpad	Steelpad QcK+	4 ezer
TFT monitor	24" Dell Ultrasharp U2410 (1920x1200, S-IPS)	124 ezer
Összesen (TFT nélkül)		434 ezer
Összesen (TFT-vel)		558 ezer

ROSSZ HÍREK JAPÁNBÓL

Az EVO végnapjai

Boldogult nagyapám tanácsa szerint autót venni kizárólag olyan cégtől érdemes, amely korábban már a harcirepülőgép gyártással is megpróbálkozott. E bölcsességet követve a potenciális márkák száma elég drasztikus redukción megy keresztül – ám a Lancer előtti időkben még a Zero vadászgépről elhíresült japán Mitsubishi eme extrém akadályt is sikerrel veszi. Ezért is különösképp fájó az a hír, miszerint a rallisportban egykor sikert sikerre halmozó gyártó nyugdíjba küldi legendás Evo sorozatát, amely jelenleg épp a X. inkarnációjánál tart egy 300 lóerős, „HondaKiller" precíziós gépezet formájában. A Mitsubishi hivatalos közleménye szerint „habár az autóra továbbra is mutatkozik igény, le kell állítanunk a gyártását, mivel immár az elektromos járművekkel kapcsolatos technológiákra fókuszálunk". Pénzügyi szempontból persze érthető a japánok döntése, hiszen az egykor nagynevű márka mára olyannyira marginalizálódott, hogy értékesítési volumene mindössze a nagyobb hazai konkurensek (Toyota, Honda, Nissan, stb.) huszadát-tizedét éri csak el. Hogy az EV-centrikus jövőképpontosan mit is jelent, azt még egyelőre homály fedi – részünkről mindenesetre őszintén reméljük, hogy nem a legutóbbi genfi autókiállításon bemutatott CGS-es (Concept Global Small), ötlettelen hibrid szörnyűséget. Ki tudja, egykoron talán még egy elektromos hajtású EVO-utódot is láthatunk majd...



MÉG ROSSZABB HÍREK JAPÁNBÓL

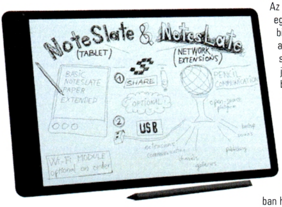
A tsunami útja

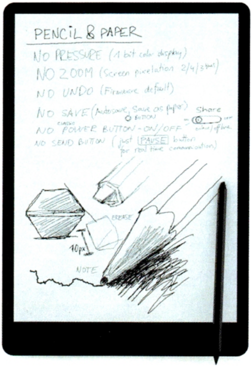
Ha valaki mostanáig nem tette volna meg, mindenképp érdemes egy rövid pillantásnál többet is venni a National Environmental Satellite Data and Information Service (NOAA) honlapjára, amely a szervezet saját műholdjainak fényképei és mérései alapján alkot egészen lenyűgöző vizualizációkat. A Mexikói-öbölbéli olajkatasztrófa, a sarki jég tömegének drámai fogyása és a Karib-tengeri térséget sújtó megahurrikánok után most a japán tsunami kapcsán bizonyították tehetségüket: már rövid idővel a katasztrofális erősségű földrengést követően (még a szökőár alatt!!!) előállottak modelljükkel, amely a Csendes-óceánon végigsöprő óriáshullámok haladását szemléltette - azok várható magasságát is elég pontosan megbecsülve. Ily módon azt is jó előre jelezték, hogy a Japán partjainál még különösen veszélyes hullámok (a szenzációéhes média kijelentéseivel ellentétben) Hawaihoz érve már ártalmatlanná szelídülnek, hála a megtett távolsággal fordítottan arányos energiának, és persze az óceáni aljzat mélyebb térségei csillapító hatásának.

TSCHEH TÁBLA-GÉÉP, MÁS-KÉÉPP

NoteSlate

Most, hogy a látszólag különböző, ám valójában ugyanazon gyártósoron készült, és az eltérő operációs rendszer ellenére is gyakran nagyon hasonló felhasználói élményt nyújtó táblagépek valóságos inváziójával vagyunk kénytelenek szembenézni, intellektuális felfrissülés végett vessük szemünket Csehországra, ahol is lelkes fejlesztők egy kis csoportja épp egy teljességgel nonkomform, de pont ezért zseniális eszköz piacra dobására készülődik. A „NoteSlate" névre keresztelt (mégse lehet Poznámka Bridlicének hívni...) eszköz pontosan azt (illetve kizárólag azt) teszi, amire elnevezése predesztinálja (vagyis kiváltja papír-alapú jegyzet/rajztömböt) – azt viszont nagyon jól. Személyében egy igazi „low-tech" táblagéppel van tehát dolgunk, ami a maga 1-bites monokróm dicsőségében jeleníti meg a rákaristolt ákombákomokat és krikszkrakszokat, 760x1080-as felbontásban. A design és a felhasználói interfész egyszerűsége hasonlóképp lenyűgöző, igazi indusztriál minimál erős funkcionalista beütéssel. Az UI-ban megvalósított számos egyedi ötlet talán legérdekesebbike az ún. „Imprint" funkció, amely lényegében egy szabadon szerkeszthető input területet jelöl, amelyet aztán ikonként, bélyegzőként, ecsetként (!), vagy akár egy alkalmazás moduljaként is hasznosíthatunk. Egy máris biztosnak tűnik: az áron nem igazán fog múlni, hogy a NoteSlate a különc kreatívok kedvencévé váljon, mivel cseh barátaink előzetesen azt alig 99 dollárban határozták meg.



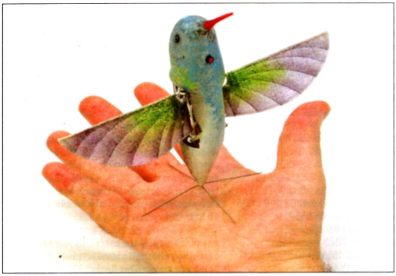


írta: Joshua

NEM A NEKTÁRRA HAJT

Akcióban a robotkolibri

Miközben szegény NASA az alapszolgáltatások működéséhez is alig tudja összekaparni az innen-onnan csordogáló könyöradományokat, az amerikai katonai szektort jól láthatóan felveti a pénz: a rovatunkban már tárgyalt saját űrrepülőgép után most egy leginkább sci-fibe illő szerkezettel álltak elő, mégpedig egy robotkolibri (!) formájában. A Pentagon kutatóinak fejlesztése, amely alig 19 grammot nyom, és szárnyfesztávja mindössze 16.5 cm, nemcsak hogy önálló repülésre képes, hanem élő „társait" megszégyenítő légi akrobatamutatványok is szerepelnek a repertoárjában. A robotkolibri elsődleges célja persze nem a szájtátik szórakoztatása, hanem mások titkainak kifürkészése (mondjuk ebben az esetben a kolibri nem épp a legideálisabb „kiszerelés", tekintve, hogy megjelenése a világ kevésbé szerencsés nagyobbik felén igazi látványosságszámba megy). A jelenlegi változat mintegy 8 perces folyamatos repülésre képes, ami igencsak impresszív érték, mivel elődje még csak 20 másodpercig tudott a levegőben maradni. A kutatók tervei szerint a robotkolibri (vagy legalábbis egy hasonló drone) akár már egy évtizeden belül is szolgálatba állhat a seregnél, hogy aztán komplex és veszélyes küldetések egész során helyettesíthesse napjaink még jóval méretesebb megoldásait és az egyre jobban ellustuló katonákat.



➲ A honlapja alapján nem szívesen lennék Troy Hartman baleset-biztosítási ügynöke: az extrém sportokban magának meglehetős nevet szerző úriember ezúttal két sugárhajtóművet(!) integrált a hátizsákjába, hogy aztán síelés közben azok adják meg a számára kívánatos gyorsulást. Az mindenesetre Troy viszonylagos józanságát jelzi, hogy a két párhuzamos lángcsóvával „csak" 50 százalékon merte meghajtatni magát, persze ez is elég volt ahhoz, hogy álló helyzetből alig másodpercek leforgása alatt csaknem 80 kilométeres óránkénti sebességig gyorsuljon. A találmány iránt érdeklődőknek természetesen se szeri, se száma - szerintünk is csak idő kérdése a sorozatgyártás, és hogy mikor tűnnek fel az első jetpackes sielők Normafán...

➲ Épp úgy, ahogy az Internet átalakította a vásárlási szokásokat, alakítja át az Internetes vásárlást a Facebook. Jó példáját adja ennek az ételízesítő szószairól elhíresült (amúgy elég jó termékeket forgalmazó, de azért a guargumit sűrítőanyagként lelkiismeret-furdalás nélkül felhasználó) Heinz legújabb kampánya is, amelynek keretében 3000 üvegnyi speciális ketchup és balzsamecet combo kerül értékesítésre a közösségi portál brit felhasználói között. Azért a jelenleg 40 600 arcoskodó baráttal rendelkező cég a tradicionális vásárlókról sem mond le teljesen: őket 1 000 057 további üveg várja a fizikai boltok polcain. További jó hír,hogy a felek között létrejövő ügyletekért a Facebook semmiféle jutalékot nem számít fel (legalábbis egyelőre), igencsak szembemenve pl. az üzletfeleinek kifosztásában élen járó (bizonyos esetekben akár 30 százalékos royaltyt is ekérő) Apple politikájával.

➲ Nem mehetünk el szó nélkül amellett sem, hogy az elmúlt hónapban meglehetősen sajátságos metamorfózison esett át kedvenc geek életmód blogunk, a Lifehacker (és testvérblogjai, a Gawker és Gizmodo) designja is. Az egészben nem is annyira a stílusváltás az érdekes, hanem az, hogy mindez hogyan befolyásolta az olvasóközönség látogatási hajlandóságát: nos, a vizitációk száma 561 000-ről 257 000-re esett alig néhány nap leforgása alatt! Szerintünk éppen ezek azok a fejlemények egy népszerű blog életében, amelyek után teljességgel felesleges is vitát nyitni azon, hogy mennyire jó, vagy nem jó az új struktúra... úgy látszik, hogy a Lifehackernél még nem ismerték fel azt a változatlanságban és sziklaszilárd stabilitásban rejtőző erőt, amit a zenében az AC/DC, whiskyben pedig a Jack Daniel's szimbolizál.

➲ Amikor már mindenki úgy gondolta, hogy a reklámipar az összes komolyan számításba vehető hirdetési felületet feltalálta/elhasználta/lejáratta, egy szerencsénkre névtelen marketinges előállott az ötlettel: légyen az emberi hús szárnyaló fantáziánk új médiuma! És lőn: a Superette divatház legújabb női rövidnadrágjait csinos női combokon reklámozzák, néhány óra után maguktól elhalványuló nyomatok segítségével.

írta: Horváth Patrik

hwmentoov@pcguru.hu

HARDVERMENTŐÖV

SEGÍTSÉG: A HARDVEREM!

PROCESSZORCSERE

Ki szeretném cserélni a számítógépemben a processzort, de nincs rá nagy keret, csak 15 ezer forint. A mostani konfig: Gigabyte ga-m61sme-s2, Kingston 2x1 GB DDR-2 800 MHz, AMD Athlon 64 3200+, MSI n240gt 512 MB GDDR5. A processzort egy AMD Athlon 64 X2 7850 2,8GHz AM2 tálcásra szeretném kicserélni. Megéri, vagy vegyek egy új PC-t?

JÓZSI

15 ezer forintból új gépet elég nehéz lenne venni, de ennek duplája is kevés lenne ahhoz, hogy egy jóval modernebb konfiguráció büszke tulajdonosa lehess. Bár a GeForce GT 240 nem egy túlságosan izmos videokártya a mai szegmensben, az kétségtelen, hogy az egymagos Athlon 64 a szűk keresztmetszet a mostani gépedben, így ennek cseréje indokolt és javasolt is. Bár a 7850-es CPU nincs a hivatalosan támogatott központi egységek listáján, a valamivel lassabb 7750 ott van, így vélhetően nem lesz gond a cserével. Arra viszont mindenképpen figyelj, hogy a procedúra megkezdése előtt a legfrissebb BIOS legyen az alaplapodon, amely jelen esetben az F10A.

LAPTOPOT 100 EZERÉRT?

Megbíztak azzal, hogy válasszak egy laptopot testvéremnek, és ha már így alakult, akkor úgy gondoltam, hogy olyat választok, amin el tudnám indítani a Witcher 2-t. Na, de itt van a bökkenő, ugyanis az erre költhető keret 100 000 Ft körül alakulna. Tehát a kérdésem az lenne, hogy létezik-e ilyen notebook, ilyen áron? Válaszod előre köszönöm:

MÁRK

Sajnos 100 ezer forint körül csak az integrált videokártyás gépek jöhetnek szóba, melyek közül a legerősebb is Radeon HD4250-nel rendelkezik, azon pedig aligha fog élvezhető sebességgel futni a Witcher második része. Jó hír viszont, hogy 110 ezer forint körül megkaparintható az Acer Aspire 5742ZG, amely kétmagos Pentium processzorával és Radeon HD5470-ével már egy sokkal jobb alapot biztosít a kiszemelt cél megvalósításához. A 3 GB memória és a 320 GB-os merevlemez is elég kell hogy legyen a mindennapokban, viszont operációs rendszer nem jár a notebook mellé, illetve a garanciaidő is csak egyetlen év. 116 ezer körül kapható az Asus K52DE, amely hasonló paraméterekkel rendelkezik, viszont a központi egysége egy kétmagos AMD Athlon II. Operációs rendszer ehhez sem jár, viszont a garancia ebben az esetben két év. Kétezer forinttal drágább a Packard Bell F4081, amely hasonló belsővel rendelkezik, mint az Asus, és a jótállás időtartama is ugyanannyi. Ennél feljebb már nem mondok példákat, mert így is alaposan elkanyarodtunk a 100 ezer forint körüli összegtől. Én azt mondom, hogyha tényleg fontos, hogy az általad kiszemelt játék elfusson a gépen, akkor a 110 ezer forint körül beszerezhető Aceren kezdeném el gondolkodni – esetleg választanám a rizikósabb utat, és néznék egy használt, de erősebb masinát, ebben az esetben viszont gondolni kell a billentyűzet kopásából adódó klaviatúracsere anyagi vonzatára is.

KONFIGURÁCIÓ 150 EZERBŐL

A tanácsodat szeretném kérni, mivel a hétéves gépem helyett szeretnék venni egy erősebb vasat, ez kiszolgálta már az éveit... Maximum 1680×920 felbontásban játszanék (a monitorom miatt), valamint, ha megoldható, a VGA kártyán legyen D-sub csatlakozó is, ha nem nagy dolog (tudom, hogy a HDMI csatlakozós monitoroknak szebb a képe, de azt nem cserélnék). Valamint várnék tőled egy jó tippet a processzor-VGA „egyensúly" ürügyén is. Részemről én inkább vennék X4-es Phenom II-t, mintsem 2 magos megoldást, bár tudom, hogy egy 550-es Phenom II vagy egy 640-es (4 magos) Athlon II is elég lenne a kártya mellé. Inkább legyen erősebb proci szerintem, de a Te szavad dönt! A keretem maximum bruttó 150 000 Ft lenne.
A tervezett konfigurációm az alábbi:
– miditorony ATX Thermaltake VL80001W2ZD V3 fekete – 12 750 Ft
– ATX tápegység 400W FSP FSP400-60APN – 9625 Ft
– Gigabyte GA-MA78LMT-US2H Amd 760G/AMD SB710, DDR3 1333, PCIE+VGA, 8CH, GLAN – 16 250 Ft
– Amd Phenom II ×4 955/3200 Black Edition Socket AM3 8mb dobozos – 35 250 Ft
– Gainward Geforce GTX460 GS 1GB DDR5 PCIE Golden Sample – 49 250 Ft
4 GB DDR3 1333 MHZ Kingmax Kit (2× 2048MB) CL9 – 9625 Ft
500 gB WD 7200 16MB HDD S-ATA II Caviar Blue – 10 250 Ft
Samsung SH-S223 S-ATA fekete – 4375 Ft
Összesen: (Bruttó) 147 375 Ft
Előre is köszönöm a válaszod! Üdvözlettel:

JAFAR

Nem sok kivetnivalót látok az általad összeállított gépben, a tápegységet én kicserélném egy Corsair CX430-ra, a keretbe pont belefér az a pár ezer forint, amennyivel drágább a kiszemelt FSP-nél. Bár kétségtelen, hogy az AMD Phenom II X4 955BE egy erős processzor, én lehet, hogy inkább egy vadiúj kétmagos Intel procit néznék (pl. Core i3 2100 3.1 GHz) egy hozzá passzoló alaplappal, játékok alatt valamivel jobb parti a négymagos Phenomnál.

KÉT KÉRDÉS

1. Nagyon is kezdő vagyok ebben a témában, de hosszas mérlegelés után arra jutottam, hogy kerül, amibe kerül, én akkor is lecserélem a gépem! (Szeretnék lehetőleg 40 ezer forint alatt lenni!) A jelenlegi konfigom a következő:
– Alaplap: Asus P4P800-E Deluxe
– Videokártya: RADEON 9200 SERIES – Secondary (128 MB)
Amit szeretnék:
– Alaplap: Intel Dual Core E6800
– Videokártya: Gigabyte Radeon HD4650
Tudsz jobb konfigot 40-ért?

2. A Mozilla Firefox böngészőmben valamiért nem tudok új lapot nyitni (a legújabb verzió van fenn). Nem tudod, hogy miért? Üdv:

DA0630

Az upgrade során egy dolgot nem vettél figyelembe, ami rögtön kettő. A mostani alaplapodba egyetlen ma kapható processzor sem fog belemenni, ergo új alaplapot kell venned, bármit is választasz. Az új alaplapon viszont új memóriafoglalatok lesznek, tehát a mostani RAM-jaidat is le kell cserélni, így lesz a 40 ezres projektből rögtön 60 – és akkor a legolcsóbb ésszerű megoldásokkal számoltunk. Mellesleg HD4650-et már nagyon nehezen fogsz találni, bár akad egy-két normális példány még 12-13 ezer forintért, a többséget beragadt készletként, túlárazva próbálják rásózni a leendő vevőkre. 18 ezer forint körül pedig a HD5670 az, amely szintén megéri a pénzét. A legolcsóbban talán úgy tudod meglépni a cserét, ha maradsz az eredetileg elképzelt videokártyánál, választasz hozzá egy szimpatikus Socket AM3-as alaplapot

15 ezer forint körül, mellé egy AMD Athlon II X2 250-et 14 ezer körül, és egy 2 GB-os DDR3-1333-as modult is beteszel a csomagba 5-6 ezer forint értékben. Ez összesen 47 ezer forint körüli végösszeget jelent, és a legtöbb elavult alkatrészedet lecserélted, igaz, egy memóriabővítést majd az év során véghez kell(ene) vinned, amely jelen árfolyammal számolva újabb 5-6 ezer forint lesz, de az ráér. A Firefoxszal kapcsolatban nem nagyon tudok mit mondani, ha a Ctrl+T billentyűkombináció, esetleg a Fájl menü Új lap funkciója sem nyit új fület, akkor ajánlom, hogy uninstalláld az egész alkalmazást az összes kiegészítőjével együtt, és próbálj meg egy újratelepítést.

KONFIG KÉRDÉS

Ez a konfigom: AMD Athlon 64 X2 Dual Core Processzor, 2GB RAM (ha jól tudom, ddr2-es), és egy nVidia GeForce 9500 GT. Sajnos nem tudom, hogy milyen alaplapom és tápegységem van. (Ezt hogy tudnám megnézni? Van hozzá valamilyen program?). Az lenne a kérdésem, hogy mi lenne ezek közül az, amit a lehető leghamarabb le kéne cserélnem, ha továbbra is szeretnék játszani a legújabb játékokkal? Én a CPU-ra gondolok. Tudnál ajánlani valami viszonylag olcsó, de jó processzort? Válaszodat előre is köszönöm. Üdv.:

KRISZTIÁN

Bár a processzor se lehet egy mai darab valószínűleg, játékok szempontjából jelenleg többet érnél egy videokártya-cserével. A GeForce 9500GT-t szerintem egy Radeon HD5750-re cserélni már megéri, nagyjából 25 ezer forintból ki is jön a projekt (csak az 1 GB-os változatot van értelme megvenni). Az alaplapod típusát több programmal is kiderítheted, ott van a CPU-Z, az Aida64 vagy a HWINFO32 is, bármelyik megteszi közülük. Ha a gyártó honlapján utánanézel, azt is megtudhatod, hogy a legfrissebb BIOS-szal melyek azok a processzorok, amiket még bele tudsz tenni az alaplapba, így te is mérlegelni tudod, mikor éri meg CPU-t cserélni és mire. Tekintettel arra, hogy nem tudom, most milyen központi egységed van (azon kívül, hogy kétmagos), így nem nagyon tudok ajánlást tenni a jövőre vonatkozóan, de az biztos, hogy ha cserélnék, én már négy magban gondolkodnék. Nem azért, mert ez a menő, hanem azért, mert a kétmagos Athlon/Phenom processzorok terén nem történt akkora előrelépés (hacsak a fogyasztás optimalizálását nem vesszük ide), hogy megérje kétmagos egységet egy másik kétmagosra cserélni.

GÉPFEJLESZTÉS

A segítségeteket szeretném kérni, a jó pár éves gépemet akarom felfejleszteni. Kb. 130 ezret szánnék rá, de ha van, ami drágább, de jobban megérné, hajlok a kompromisszumra. A mostani konfigom:
- ASUS P4
- Intel Core2 4300 1,8 GHz
- GeForce 7300 512 MB
- 3 GB DDR2 memória
- Tápot nem tudom pontosan

Erre gondoltam cserélni:
- ASUS P7H55
- Intel Core i5 2400 3,1 GHz
- GeForce GTX 460 1GB
- Corsair CX430 táp

Mit gondoltok az összeállításról? Majd később (kb. fél év múlva) szeretnék bele rakni SLI-ben még egy GTX 460-ast, vagy valami hasonlót, ami majd akkor megéri. Ha jól tudom, ebbe az alaplapba lehet 2 VGA-t rakni. Ki fogja hajtani ez a processzor a majdani 2 VGA-t? A tápegység bírni fogja a terhelést? Memóriához mit javasoltok, bővítsek DDR2-vel, vagy cseréljek DDR3-ra? Köszönöm előre is a választ, minden jót, sziasztok!

SANTINO

Az elképzeléssel több probléma is van. Az egyik, hogy az Asus P7H55-ös alaplapja még az előző generációs Intel processzorokat képes csak fogadni, hiszen LGA1156-os foglalattal rendelkezik. Ezzel szemben a Core i5 2400 már az új Sandy Bridge architektúrára épül, ennek megfelelően eggyel kevesebb lába van, tehát LGA1155-ös deszkát kíván maga mellé. Jelenleg csak az Intel P67 és H67-es lapkakészletei azok, amelyek elérhetők erre a platformra, így két videokártyában gondolkodva kizárólag a drágábbik P67 jöhet szóba – bár meg kell jegyeznem, hogy továbbra se támogatom az egynél több VGA használatát, hiszen mire az ember megvenné a másodikat, addigra azt a teljesítményt egyetlen kártyával is össze lehet hozni alacsonyabb fogyasztás és hőtermelés mellett. A DDR2 vs. DDR3 kérdés elég gyorsan el fog dőlni, ugyanis a most piacra lépett processzorgeneráció már a második, amely beépített memóriavezérlővel rendelkezik, utóbbi pedig csak és kizárólag DDR3-as RAM-okat támogat, így a kérdésre adott válasz egyértelmű. A Corsair CX430-as tápegysége remek darab, két GTX460-nal is el tud boldogulni, viszont elképzelhető, hogy ehhez nem lesz elég PCI-Express-es tápcsatlakozója, így a klasszikus négytűsökből kell elhasználni egy párat. Ez nem gond, amennyiben nincs régi ATA-s eszköz (DVD-író, merevlemez) a gépben.

CALL OF DUTY BLACK OPS VGA KÉRDÉSEK

Nemrég fejlesztettem a gépem, és a további bővítésben szeretném a tanácsodat kérni! Először is a gépet elsősorban játékra (CoD-fanatikus vagyok) építettem, sőt, egy bizonyos játék miatt adtam a fejem a fejlesztésre, ez a Black Ops! Köztudottan optimalizálatlanul került a játék a boltok polcaira sajnos, igazi processzorgyilkos a lelkem! Konfigom a következő:
- Gigabyte MA 790 XTA UD4 USB3 alaplap
- AMD Phenom 2 X4 955 proci
- 8GB 1333MHz DDR3 Kingmax memória

Ezek az új alkatrészek, ami maradt a régi gépből:
- Gigabyte 9800GTX+ 1Gb VGA
- LC Power LC5550 táp, ház, optikai meghajtó, vinyók

A közeljövőben cserélni szeretném a VGA-t egy Radeon 6950-re vagy egy 6970-re, bár nem hiszem, hogy a 70-es annyival gyorsabb, amennyivel drágább, szerinted?

ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya) és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

Elég lesz-e a tápom VGA-csere után, vagy mivel nem egy kimondottan márkás darab, cserélnem kellene? A kuckót is frissíteném, a kiszemelt egy Cooler Master Storm Scout, csak nem vagyok benne biztos, hogy elfér-e benne az új videokari. Megfordult a fejemben, hogy a procit leváltom a legnagyobb négymagosra, a 970-re vagy esetleg egy hatmagos 1090T, vagy 1100T-re, szerinted lenne értelme? Egy másik konfiggal kapcsolatban is lenne pár kérdésem!

- ASUS M2N-E SLI alaplap
- AMD Athlon 64 X2 5400+ proci
- 4GB 800MHz DDR2
- MSI 9500 GT 1Gb vidkari

Szintén Black Ops-fan a tulaj, viszont csak 40-50 FPS-e van a játékban, kicsit laggol! Szerinted, ha lepasszolnám neki a mostani videokarimat, javulna a helyzete, vagy inkább procit kéne cserélnie valami nagyobbra? Bocs, hogy ilyen hosszú lett a levelem, remélem, nem tartalak fel nagyon vele! Válaszodat előre is köszönöm! Egy hű olvasó! Üdv:

GÁBOR

Bár mára valószínűleg megoldotta az AMD, hogy egy könnyed BIOS-frissítéssel ne legyen megoldható a HD6950-es kártyák HD6970-re alakítása, ettől függetlenül én is inkább az olcsóbb példányt javaslom. Ha magas felbontásban játszol, akkor az 5 ezer forintos többlet a jövőre nézve mindenképpen megéri a 2 GB-os változatért. A kiszemelt házban el fog férni, ráadásul a csatlakozókkal se kell bajlódni, mert a videokártya oldalára kerültek. A tápegységet jól látod, hogy cserélni kéne, hiszen már egy Corsair CX430 is vígan elviszi a tervezett konfigurációt, és vélhetően halkabb is, mint a mostani LCPowered. A processzorcserét ugyanakkor nem támogatom, ha mindenképpen AMD vonalon akarsz maradni. Az Inteles csere jelenleg szintén nem lenne kifizetődő, hiszen a mostani alaplapodat és processzorodat el kellene adni előtte, amin biztos, hogy buknál valamennyit, aztán beszerezni az új dolgokat. Ha kevésnek érzed az erőt a mostani CPU-ban, a BIOS-ban tudsz egy kicsit tuningolni rajta, de a HD6950 mellett aligha lesz erre szükség, ennyire egyetlen játék sem lehet processzorfüggő. A második kérdésre egyértelmű igen a válasz, azaz a 9700GTX+tól jelentősen begyorsulnának az események, régi kétmagos processzor ide vagy oda. A 40-50 fps-ből szerintem könnyedén kicsikarható így 80-90 is, az pedig már elég kell hogy legyen a folyamatos játékmenethez.

LEVROV

levrov@pcguru.hu

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Nem igazán értem, hogy mi a pontos oka a téli-nyári időszámításnak, de épp most írta ki a gép, hogy akkor ő megtenné, ha már én elfelejtkeztem róla. Ez két dolgot jelent. Egy: még mindig nem vagyunk olyan okosak, mint az oroszok, akik egy tőlünk tanult huszáros vágással a kukába dobták ezt az éjjeli kismutató-tutujgatást. Kettő: Az előbb még vidáman azt mondogattam magamban, hogy háh, még csak két óra lesz, erre kiderül, hogy mire a bekezdés végére érek, már hajnali negyed négy is elmúlik. Állítólag az energiafogyasztás visszafogását szolgálta az alapötlet, de ezúton is üzenném az indítványt kidolgozó csapat még élő tagjainak, hogy épp most ment pocsékba vagy egy hétnyi energiám, mert meló helyett itt idegeskedem az idejétmúlt szabályokon. Ja, és arról még nem is beszéltem, hogy otthon vehetem elő a nagylétrát a fürdőszobai óra átállításához. Hurrá és köszi.

KÉPESEK VAGYUNK

Kedves Miguel és többiek!

Rögtön egy számomra érdekes kérdéssel indítanék (A pontosabb megszólítás érdekében): Kik olvassák át rajtad kívül a levrovot és az oda érkező leveleket? (Korrné persze rendben van, ő javítja a különböző hibákat és a nagyobbakhoz pedig vicces kommentárokat fűz). Shoebaron lenne az egyik biztos tippem, mivel gyakran teszel a soraid között félreérthetetlen utalásokat, amiknek ugye mi értelme lenne, ha el sem olvassa? (Illetve van, amikor egy-egy megjegyzésedre vissza is szól).

A beérkező leveleket csak én látom, a kész levrovot a nyomdába küldés előtt bárki elolvashatja, nem titkos – ilyenkor kerülnek bele a megjegyzések is. Kivéve persze Shoe, aki se írni, se olvasni nem tud, helyette egy betanított teknős végzi el a komolyabb agymunkát igénylő főszerkesztői tevékenységeket. (Igen, ez egy teszt – ha nem ír ide semmit, nem olvasta el a levrovot.)

Az indie szekció beindulását nagy örömmel fogadtam, igazából nem is értem, miért nem indult korábban, Kredenc szerencsére korábban is szívén viselte kiemelkedőbb alkotásokat. (Például a The Path-ra gondolok, illetve ha jól emlékszem te is írtál még Peggle cikket korábban). A másik nagyon jó ötlet a régi lapszámok felrakása a DVD-mellékletre. Van amúgy olyan lapszám is, ami nálatok sincs meg, vagy a legutóbbi szavazásnál mi alapján választottátok ki a szerencsést?

Igen, sajnos akad nem is egy olyan lapszám, ami nekünk sincs meg, hiszen az elmúlt 19 évben volt pár költözés meg tulajdonosváltás, ráadásul senki sincs, aki végig itt lett volna, így meglehetősen nagy lukak vannak a szerkesztőségi gyűjteményben – de már folyamatban van a pótlás, nemrég jelentkezett egy kedves olvasó, hogy van neki egy szekérderéknyi Guruja, ha odamegyünk és elvisszük, a miénk az egész.

Van, ami viszont egy kicsit jobban zavar, mégpedig az egyes „töltelék cikkeknél" a feltűnően sok és hanyagolható kép, mint mondjuk a legutóbbi lapszám „7 sokkoló igazság a Windowsról" c. cikk ábrái, illetve amikor sok táblázat és grafikon elég nagy szeletet kihasít a két oldalon elterülő cikkből, amik helyett mondjuk több információt is leírhatnátok (itt a „Videojátékok a moziban" írásotokra gondoltam.) Pedig még ezek előtt szerintem elég jól megvolt a hangsúly a képi és a szöveges tartalom között, de így számomra elég bulváros hatást keltenek, ami azért kár, mert maguk a cikkek érdekes témát járnak körbe. Lenne lehetőség, hogy ebben a kérdésben egy Facebook szavazásra?

Remélem sikerült építő jelleget kölcsönözni a levelemnek. Válaszodat előre is köszönöm (akár a rovat hasábjain keresztül):

HÁES

Igazából ez már nagyon régi lemez, de időről-időre előkerül, ami jó, mert legalább van kész válaszom. A táblázatok okkal kerülnek be, sokkal egyszerűbb ebben a formátumban összefoglaló eredményeket közölni, ráadásul így összehasonlíthatóvá válnak a dolgok, ez egy hardvertesztnél például elég fontos szempont. A „töltelékképek" ügyében sem tudok újat mondani, el kell fogadnia mindenkinek, hogy ez az újság nem a Magyar Közlöny, itt mindig is helye lesz az ábráknak, rajzoknak és a nagy képeknek. Az említett infografikás cikk lényege nem az, hogy egy listában felsorolja a témával kapcsolatos érdekes adatokat, hanem hogy adjon két oldalt, amit nézegethetsz, amit böngészhetsz, ráadásul egy olyan grafikai megoldás van, ami nagyban is informatív (magyarán egy pillantás alatt megkapsz egy csomó adatot), és kicsiben vizslatva is tele van érdekességekkel (kisebb ábrák, apróbetűs megjegyzések). A Windowsos cikk kapcsán mondjuk pont egyetértünk, szerintem is sok volt ott a kép, de ez meg Joc és Szati ügye. Amúgy megtévesztő dolog ez, jól elrendezve sok szöveg is tűnhet kevésnek, de ez fordítva is igaz.

A KUTYA VACSORÁJA

Üdv, Gurusok!

Kíváncsi vagyok és ti talán tudjátok, hogy hova tűnik az a Guru amit a boltokban nem vesznek meg?

M. PÉTER

Az lenne a szép, ha nem tudnánk, nem igaz? Innen kimegy, aztán le is út, fel is út, kit érdekel! Na jó, komolyan, lássuk. A terjesztésből visszakerülő mennyiség (remittendának hívják azok, akik röviden akarják megnevezni az el nem adott újságokat, vagy esetleg csak hozzáértőnek akarnak látszani) egy része visszajön ide hozzánk, ebből fedezzük az utólagos értékesítéseket, például amikor összecsomagolunk három Gurut, vagy amikor a BGS-en bagóért áruljuk a lapot a standunkon. A másik rész, és ez a nagyobbik, megy a zúzdába, szóval aki igazán szereti a PC Gurut, az mostantól minimum kettőt vesz, tudván, hogy szegény kis újságok ott reszketnek a hónap végén, mert tudják, hogy egy hatalmas gépszörny vasfoga tépi majd őket szét. Na, az aktuális havi pszichológiai terror is megvolt, mehetünk tovább.

LÁNYOK ELŐRE

Kedves Miguel!

A Guru olvasása közben felmerült egy kérdésem amit most itt a levrovban szeretnék felteni.Mi alapján rendezitek sorba a cikkeket? Meg a játékok amiket teszteltek milyen sorrendben kerülnek bele az újságba? Hasatokra ütök és azt mondjátok hogy 1. Dead Space 2, 2. Amnesia: The Dark Descent, 3. Avencast, vagy csoportosítjátok hogy egy kis horror, egy autós, aztán egy akció... Netán az számít, hogy a cikkírók milyen sorrenben adják le a cikkeket, és ti olyan sorrendbe teszitek bele ahogy jönnek?

A válaszodat előre is köszönöm:

ATTILA

Nem is tudom, hogy egy ekkora kulisszatitkot kiadhatok-e, a folyamat majdnem annyira ősi és rejtélyes, mint a Coca Cola receptje... Kezdjük azzal, hogy nem trafáltál bele, bár ez a beérkezési sorrend nekem tulajdonképpen tetszik is (mindig is szerettem volna, ha a Levrov a hátsó borítóra kerül, ezzel a módszerrel simán menne). Valójában a szerkesztési ciklus elején leülünk, és elkezdünk kidolgozni egy laptervet.

A fő struktúra adott: előzetesek (ami a hagyományok okán Bemutatók néven fut, ne kérdezzétek miért), tesztek, hardver, meg az apró. Ezen belül mindannyian úgy sáfárkodunk a hellyel és a beosztással, ahogy épp szeretnénk, bár általában a fontosabb anyagok kerülnek előre. Van pár apróság, például igyekszünk úgy intézni, hogy két négyoldalas anyag közé azért rakjunk be egy rövidebb, kétoldalas cikket, ami megtöri a monotonitást, illetve arra is odafigyelünk, hogy a hasonló alapszínű cikkek ne egymás után legyenek (ha van három anyag, amiből kettő fekete, egy pedig piros, akkor a fekete-piros-fekete a helyes sorrend). Igazából inkább afféle íratlan szabályok ezek, semmint komoly utasítások, de összességében egy ilyen elvek mentén működő tili-toli hozza össze a végeredményt.

LEG GODT

Szia, Miguel!

Nagyon jó a márciusi guru, egy Crysis 2 cikket régen vártam, mondjuk kicsit duzzogtam amikor láttam hogy a Portal 2-re még négy hetet várhatok... De szembeötlött valami úgy október óta... Az hogy: Hol egy LEGO Universe cikk??? Most kénytelen voltam megvenni a teszt nélkül. Pedig jó lett volna megnézni mit írtok róla. De még mindig szívesen látnék egy tesztet úgyhogy léccilécci. Ezt már rég kikívánkozott, és ti bátorítottátok az olvasókat (így engem is), hogy írjanak a levrovba, úgyhogy tessék vállalni a következményeket!

ARTHUR

Mindenekelőtt szeretnék elnézést kérni tőled, de nagyon úgy tűnik, hogy még négy hetet várnunk kell a Portal 2 cikkre. Igen, várnunk, neked és nekem is, mert te elolvasni szeretnéd, én meg megírni, szóval ketten ülünk a kispadon – mindent bevetettünk, személyesen Doug Lombardinak könyörögtünk, egyelőre hiába. Szerencsére ami késik, az a Duke Nukem.

A LEGO Universe-zel viszont más a helyzet, hiszed vagy sem, mi magunk is szerettük volna letesztelni, mert annak alapján, amit Kölnben láttunk tavaly, jó kis program az, végre valami, ami MMO és nem a WoW-ot másolja. Legnagyobb sajnálatunkra azonban mivel Magyarországon nem került kereskedelmi forgalomba a játék, a Warner (a Lego Universe kiadója) nem biztosított nekünk újságírói accountot, az meg talán túlzó elvárás lenne, hogy saját pénzen vessük bele magunkat a műanyag fickók netes kalandjaiba. A jó hír, hogy ebben a hónapban is leírhatom: ennyit arról, hogy mindig minden játékot ingyen megkapunk.

IGÉNY, AZ VAN

Szia, Miguel!

Egy elég hülye kérdést szeretnék feltenni (ha nem akarod, ne tedd be az újságba). Miért nincsenek kisebb gépigényű ingyenes játékok a Guruban? És ezt minden gagyi gépes ember nevében kérdezem. Legalább a DVD-mellékleten lehetne néha pár kisebb gépigényű játék (pl. első Diablo; Minecraft,stb).

Na előre is köszi és majd tegyetek be néhány játékot!

KRISZ

Elég kevés az esély, hogy az első Diablót valaha is a lemezre tehetjük, bár vidám perceket okoznánk a Blizzardnak, ha ezzel megkeresnénk őket, de inkább nem tesszük, még a végén a fejünkbe nyomnak egy csörgőkkel gazdagon kivarrt, piros sapkát, és ott tartanak bohócnak. Viszont azért volt mostanában olyan, hogy olyan játékokat raktunk a DVD-re, amik kicsivel is beérik, épp ötvenen voltak, ami egyrészt pont kettővel kevesebb, mint ahány részből a Nils Holgersson csodálatos utazása a vadludakkal című zseniális rajzfilmsorozat állt, másrészt pont ötven hétig elég, ha hét napon belül csak egyet indítasz el közülük. (Oké, igyekszünk.)

AKCIONÁLIS SZEZON

Kedves Miguel!

Én előfizető vagyok, de múltkor voltam a boltban, és láttam, hogy a PCG-hez van egy DOBOZOS teljes játék (valami „szimképző" volt)... Én azt a postán érkezett Guruhoz miért nem kaptam meg? Nem mintha ennyire fájna, de ezt szeretném tudni.

NICO

Igen, ez egy elég aktuális kérdés (a másikkal együtt, hogy az 576 Kbyte shopokban miért adnak játékot az újság mellé, és az előfizetők miért nem kapnak), így talán érdemes foglalkozni vele. Van egy technikai oka annak, amiért az előfizetők SOHA nem kapnak a lap mellé csomagolt extrákból: a plusz súly megdrágítja a postázás díját, de ez nem csak nálunk van így, hanem a világon mindenhol. A másik, kevésbé technikai dolog, hogy az előfizetők nagyon fontosak ugyan, de mindenkinek meg kell értenie, hogy nem lehet egy fenékkel két lovat megülni – vagy a hatalmas kedvezmény és az éves előfizetés mellé járó nagy értékű ajándék, vagy az év közbeni akciók (amiknek nagyobbik része nem előre tervezett, inkább a pillanat szülte lehetőség). Én megértek mindenkit, de ti is meg kell értsetek minket, nem azért csináljuk, mert ki akarunk szúrni bármelyik oldallal is, sőt, a cél pont az, hogy mindenki jól járjon, az is, akinek van pénze egyben kifizetni egy nagyobb összeget, és az is, aki úgy spórolja össze a havi betevő Gurut. Most még választok egy hónap levelét, aztán megyek aludni, összezavart teljesen ez az óraátállítás...

Miguel
levrov@pcguru.hu

HÓNAP LEVELE

Hi, PC Guru Team!

Épp most vettem kézbe az aktuális Gurut. A tartalomjegyzéknél megnézem a főbb teszteket, és például a Crysis 2-nél azt írtátok, hogy a 22. oldalon van. Hát, odalapozok, és mit látok? A Dead Islandet. De így van ez a többinél is. Viszont ha lejjebb nézek a bal alsó sarokba, a kisbetűs résznél már jól van feltüntetve, és a kis képeken is minden rendben. Ez most a véletlen műve, esetleg készakarva, szándékosan csináltátok, vagy ez csak az én Gurumban van így? *NICO*

Egy újabb hónap, amikor a szemfüles olvasóé a jutalom (ami nem azt jelenti, hogy mostantól mindenki ajándékot kap, aki kiszúr egy hibát az újságban), főleg azért mert Szati hibázott, és az ilyet mindig megünnepeljük (sok van belőle, szóval egész álló hónapban megy a dínomdánom itt a szerkesztőségben). Persze az én hibám is, mert megbíztam benne, szó szerint azt mondta, hogy „megcsináltam a tartalomjegyzéket, Miguel, még a számokat is leellenőriztem", persze tudnom kellett volna, hogy valami nincs rendben, hát nem is tud számolni, csak római számokkal, olyan öreg. Na, mindenesetre mivel te voltál az egyetlen, aki írt is ebben az ügyben (azt nem merném remélni, hogy másnak nem tűnt fel), ezért kapsz egy kis meglepetést, várd a postást, bontsd a csomagot, érezd jól magad.

Ez a levél ebben a hónapban egy 1:32-es arányú fém Porsche Cayman modellt ért. Szeretnél nyerni te is? Ne fogd vissza magad, írj levelet a levrov@pcguru.hu címre!

burago

LENGYEL DÁVID - KUBA RICHÁRD

Holtak világa – A jóslat

regény • Ad Librum

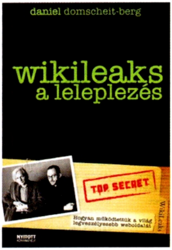
Manapság igen nagy divatja van a zombiknak, és ezt két magyar alkotó is felismerte, és megjelentették trilógiájának szánt regényfolyamuk első kötetét, Holtak világa – A jóslat címmel. A regény egy létező Nostradamus nyomán szabadítja el az élőhalottakat, méghozzá valós magyar városokban, létező helyszíneken. Ha tehát kíváncsi vagy, hogy milyen is lenne a zombiapokalipszis hazánkban, akkor itt egy kötet, ami megmutatja neked.

DANIEL DOMSCHEIT-BERG

Wikileaks, a leleplezés

feltáró kötet • Nyitott Könyvműhely

Néhány hónapja hatalmasat robbant a régóta ketyegő Wikileaks-bomba, s miközben a világ a kiszivárogtatott titkos iratokkal volt elfoglalva, a háttérben is történt néhány érdekes dolog. A Wikileaks-vezér Assange jobbkeze, Domscheit-Berg nekiállt egy könyvnek, ami (elvileg) a Wikileaks kulisszái mögé enged bepillantást. A könyv pedig már magyarul is olvasható, így aki kíváncsi a titkokra, az most elmélyedhet bennük.



DARREN SHAN

A pokol pereme

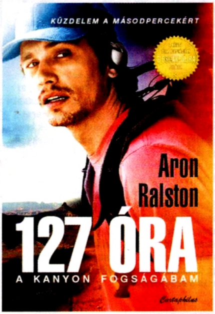
regény • Nyitott Könyvműhely

Megérkezett Darren Shan kifejezetten felnőtteknek írt könyvtrilógiájának második része, a Pokol pereme, amiben hősünknek, Alnak egy gyilkossági üggyel kell megbirkóznia, amely – ahogy az az ilyen történetekben lenni szokott – sokkal mélyebbre vezet, mint ahogy elsőre tűnt. Thriller és horror keveréke, egy furcsa utópiában – a műfaj szerelmeseinek melegen javallott olvasmány.

ARON RALSTON

127 ÓRA – A KANYON FOGSÁGÁBAN

Cartaphilus Kiadó • 360 oldal • 2590 Ft

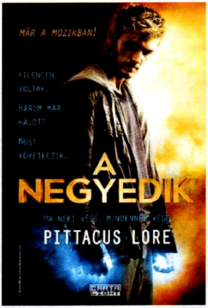


Aron Ralston nagyon sokáig csak egyike volt azoknak a fiataloknak, akik a józan ész diktálta cselekedetekkel szembemenve járták a természetet, felfedezve számos olyan veszélyes és csodás helyet, ahová az átlagemberek soha nem jutnak el. Aron élete 2003. április 26-án, szombaton változott meg örökre, mikor egy kanyonban egy lehulló szikla kézfejét és karját kiszabadíthatatlanul a falhoz nyomta. Ezzel a váratlan „fordulattal" vette kezdetét hősünk leghosszabb 127 órája, melynek végén életének legnehezebb, azonban az életét megmentő döntését kellett meghoznia. Az öt és fél nap történetét és előzményeit hősünk egy olvasmányos regényébe foglalta 2004-ben, s a belőle készült Danny Boyle-filmnek köszönhetően a valóságot kíméletlen precizitással feldolgozó kötet végre elolvasható magyar nyelven is. Aron megrázó története nemcsak filmen lenyűgöző, de szöveges formában is lebilincselő szórakozás. Némi előismerettel már a regény idillikus első negyede is feszültséggel teli, majd a baleset bekövetkeztét követően a 127 óra letehetetlen olvasmánnyá válik, egyrészt mert nincs szívünk magára hagyni Aront, másrészt mert alig várjuk, hogy részesei lehessünk a szabadulásnak. Kiváló, elgondolkodtató olvasmány.

PITTACUS LORE (JAMES FREY ÉS JOBIE HUGHES)

A NEGYEDIK

Cartaphilus Kiadó • 364 oldal • 2490 Ft



Akárcsak a 127 óra, a Negyedik is moziposzteres borítóval csábítja az olvasókat, azonban ezúttal jobb, ha félretesszük az előítéleteinket, ugyanis James Frey és Jobie Hughes (az ő közös írói álnevük Pittacus Lore) regénye korántsem olyan gyenge eresztés, mint a belőle készült, a rottentomatoes.com-on 30%-os átlagértékeléssel büszkélkedő mozgóképes változat. A negyedik műfaját tekintve science-fiction, amely hat életben maradott lorieni földönkívüli történetét követi nyomon. Eredetileg kilencen voltak túlélők, de a Lorien elpusztítását követően az agresszor mogadoriak igyekeztek 100%-os munkát végezni, így a különleges képességekkel rendelkező kilencek nyomába eredtek, és hármukat már el is intézték. A maradék hat túlélő a Földön húzta meg magát, s közülük a negyedik jelen kötetünk főhőse. A fejvadászat természetesen bolygónkon is folytatódik, s habár A negyedik nem hoz túl sok újdonságot a sci-fi műfajába, mégis szórakoztató olvasmány, hiszen ügyesen ötvözi a klasszikus idegenes science-fictiont a napjainkban ismét igen népszerű szuperhősös vonulattal. A történet pedig nem ér véget a 346. oldalon, hiszen külföldön agusztus 23-án jelenik meg a folytatás, ami az ígéretek szerint októberben már magyarul is olvasható lesz.

R.E.M.

COLLAPSE INTO NOW

Warner Music ➲ 12 szám

Az R.E.M. már több mint harminc éve állandó szereplője a zenei életnek, és ennyi idő (és tizennégy stúdióalbum) után bizony igencsak nehéz újat mutatni a közönségnek – már csak azért is, mert az egykori remek lemezek és zseniális dalok minden egyes évvel tovább nemesednek, és azok sikerét túlszárnyalni nagyjából lehetetlen. Nem sikerült ez az R.E.M.-nek sem, pedig az elmúlt hat-hét évben próbálkoztak ők fáradhatatlanul, azonban a 2004-es Around the Sun sem a kritikusoknak, sem a közönségnek nem jött be annyira, és a 2008-as Accelerate lemezt is csak korrekt, ám nem túl kiemelkedő albumként emlegették zenei körökben. A nagy bravúr 2011-ben sem sikerült a csapatnak: a Collapse Into Now tizenkét vadonatúj R.E.M. dallal várja a hallgatóságot, s habár az új stúdióalbum továbbviszi az Accelerate lendületét, az egykori, az R.E.M.-et zeneileg meghatározó albumok nyomába sem ér – habár az is biztos, hogy kevesen lehetnek azok, akik igazi forradalomra számítottak az új lemez kapcsán. Az Accelerate energetikusabb hangzásvilágát képviselő dalok mellett ezúttal helyet kaptak a lemezen a lassabb, melankolikusabb szerzemények is, így a Collapse Into Now egyáltalán nem nevezhető egysíkú lemeznek, sőt, a maga nemében egy teljesen korrekt összeállítás, csak az R.E.M. múltjának és munkásságának a fényében húzza egy kicsit a száját az ember. Ennek ellenére persze reménykedünk benne, hogy a 2004-es koncert és a legutóbbi Sziget-fellépés után újra látjuk majd a csapatot magyar színpadokon is.

THE STROKES

ANGLES

RCA ➲ 10 szám

A The Strokes 1998-ban alakult a Nagy Almában, és a kezdeti szárnypróbálgatások után 2001-ben robbantak be a köztudatba az Is This It című albumukkal, amely egy csapásra igen komoly siker lett (3 és fél millió darabot értékesítettek belőle) és a legnagyobbak közé repítette a csapatot. A debütáló nagylemez után 2003-ban (Room on Fire) és 2006-ban (First Impressions of Earth) jelentkeztek újabb lemezekkel, majd következett egy ötéves periódus, amikor a csapat tagjai inkább külön-külön próbálgatták a szárnyaikat. A szólózás és a családalapítás mellett persze végül lett idő a negyedik album elkészítésére is, amely 2011 márciusában, Angles címmel került a lemezboltok polcaira. A tíz dallal és kevesebb mint negyvenperces „játékidővel" kecsegtető albumtól előzetesen nem várt túl sokat a szakma, azonban a The Strokesnak sikerült meglepetést okoznia, ugyanis az Angles egy meglehetősen ütős anyag lett, olyan nagyszerű számok keretébe foglalva, mint a nyitó Machu Picchu és a záró Life is Simple in the Moonlight. Az egész lemez feszes, helyenként elektropopos és a régi idők rockzenéjét idéző hangzásvilággal rázza fel a hallgatóját. Habár az album közepén akad néhány érdekes elhajlás (pl. Metabolism), ettől függetlenül az Angles tényleg egy szuper The Strokes lemez, némi újítási szándékkal, s habár az Is This It szintjét nem éri el, azért a rajongóknak így is melegen ajánlott.

BRITNEY SPEARS

FEMME FATALE

Sony Music ➲ 12 szám

Aligha lehet az olvasóink között olyan, aki ne hallott volna már Britney Spearsről, vagy ne hallotta volna legalább egy megaslágerét. Spears 1998-ban lépett ki a rivaldafénybe a Baby one more time című számával, ami végigsöpört az egész világon, és egy egészen hihetetlen karriert indított útjára. Britney az elmúlt 13 évben folyamatosan jelentette meg a lemezeit (ez idáig szám szerint hatot), azonban a 2000-es évek második felében, gyors házasságát és két gyermekének születését követően a sajtó sokkal inkább a botrányaival, mintsem a zenei tehetségével volt elfoglalva. A rengeteg cifra sztori persze mit sem ártott az énekesnő sikereinek, albumai milliós példányszámban keltek el, az énekesnőt díjakkal halmozták el, és ez a trend nagy valószínűséggel nem fog változni a Femme Fatale megjelenését követően sem. A tizenkét számot tartalmazó hetedik stúdióalbumról már két kislemez is megjelent, hatalmas sikereket aratva, és a Femme Fatale a meglehetősen egyszerű koncepciója – egy igazi bulizós lemez – ellenére is egy profi módon összerakott, helyenként vad, helyenként himnuszszerű szerzeményeket tartalmazó összeállítás, ami minden bizonnyal azonnal le fogja nyűgözni nemcsak a rajongókat, hanem azokat is, akik szimplán csak a könnyed popzenét imádják – ebben a műfajban ugyanis Britney Spears még mindig verhetetlen a női előadók között.

TOVÁBBI ALBUMAJÁNLATOK

GREEN DAY
Awesome as F**k

MAGNA CUM LAUDE
csak ülünk és zenélünk

SUGARLOAF
Instant Karma

FILMZENE
True Grit

ZANZIBÁR
Ádám keresi Évát

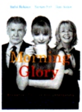
ÉBREDJ VELÜNK

ADATOK

RENDEZŐ
Roger Michell

SZEREPLŐK
Rachel McAdams, Harrison Ford, Diane Keaton

HOSSZA
107 perc



Végre egy vígjáték, amely nem altesti poénokkal, gusztustalan jelenetekkel és B-kategóriás sztárokkal igyekszik megnyerni a nézőt, hanem szerethető karakterekkel, érdekes és tényleg szórakoztató történettel, na meg persze a hollywoodban megszokott szuper happy enddel – amivel persze nincs is semmi baj. Főhősünk Becky, egy feltörekvő tv-s producer, aki a meglehetősen váratlan kirúgását követően kénytelen elvállalni egy nem túl sikeres reggeli showműsor levezénylését. A lánynak nemcsak a gyatra nézettségi adatokkal, de a meglehetősen nehezen kezelhető műsorvezetőkkel is meg kell küzdenie, főleg a frissen verbuvált, Pulitzer-díjas Mike Pomeroy-jal, aki csak szükségből vállalta el a feladatot, így nincs is nagyon ínyére a tehetségéhez mérten meglehetősen kisstílű feladat. Habár a főszereplő Rachel McAdams bájos a kissé szeleburdi, de tehetséges producer szerepében, a film egyértelműen Harrison Ford és Diane Keaton játéka miatt élvezetes, kettőjük karaktere és a közös jeleneteik elviszik a hátukon az egész mozit. Erre pedig szükség is van, ugyanis a történet helyenként butácska, a központi szerelmi szál meg nagyon lagymatag, egyedül a reggeli műsorok őrült világát bemutató részek rúgnak még labdába a veterán színészi játék mellett. Az Ébredj velünk tehát korántsem tökéletes film, de minden hibája ellenére is kellemes kikapcsolódás, az alig több mint másfél órányi játékidőt követően elégedetten sétálhatunk ki a moziból.

Érdekes alapszituáció, bájos főszereplővel és a mellékszerepekben brillírozó veteránokkal.

GURUMÉRLEG

A szerelmi szál nagyon harmatos lett, és nem ússzuk meg a habcsókos tanulságokat sem.

SUCKER PUNCH – ÁLOMHÁBORÚ

ADATOK

RENDEZŐ
Zack Snyder

SZEREPLŐK
Emily Browning, Abbie Cornish, Jena Malone, Vanessa Hudges

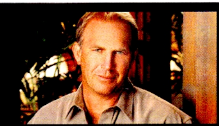
HOSSZA
109 perc

Sokáig úgy tűnt, hogy a Sucker Punch – Álomháború lesz az idei év egyik legkirályabb filmje, hiszen a rendezői székben az a Zack Snyder kapott helyet, akinek a Holtak Hajnala 2004-es változatát, a 300-at és a Watchmen rendezését is köszönhettük. Sokunk várakozását felcsigázta, hogy a korábbi munkáival látványos sikereket elérő rendező szabad kezet kapott a stúdiótól, így már nemcsak a direktori munka, de a történet is az ő kezébe került. S itt következett be a baj. Mert ugyan a Sucker Punch egy eszméletlenül látványos akciófilm, hihetetlen módon megkoreografált jelenetekkel, de a történet a látványvilág mögött olyan szegényes, hogy a PGO amatőr cikkírói pályázatának legutolsó helyezettjei is kidolgozottabb forgatókönyvvel rendelkeznek, mint az Álomháború. S ez nagy hiba, mert hiába az álleejtős látvány, ha nincs mögötte semmi tartalom. A játékokban sem csak az átvezető videókat szeretjük, és ez a tézis a mozifilmekre hatványozottabban igaz.

Elképesztő látványorgia, amihez hasonló még nem nagyon elevenedett meg a vásznon...

GURUMÉRLEG

A történet nulla, színészi játék nincs, fél óra után pedig kiég az ember agya a sok CGI-től.



SUPERMAN APJA

KEVIN COSTNER ISMÉT RIVALDAFÉNYBEN

Az már egy ideje kész tény, hogy ismét készül egy Superman film, méghozzá egy reboot, tehát ismét mindent elmesélnek az elejéről, és már azt is tudjuk, hogy a Sucker Punch-csal mostanában befürdő Zack Snyder lesz a rendező, Supermant pedig Henry Cavill kelti majd életre. Ami biztos még, hogy Clark földi apját, Jonathan Kentet az egykoron szebb napokat is látott Kevin Costner fogja megszemélyesíteni, míg Martha Kent szerepében Diane Lane fog feltűnni.

MÁSMILYEN VÖRÖS HAJNAL

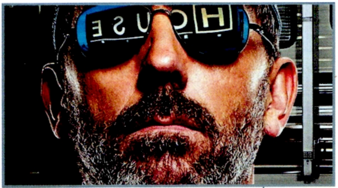
HOMEFRONT-SZERŰ FILM A MOZIBAN

A nyolcvanas évek elején volt egy közepesen sikeres film Red Dawn címmel, melyben a szovjetek megszállják Amerikát, és a lakosok veszik fel a harcot a betolakodókkal. No, ennek a filmnek most készült egy remake-je, amelyben már nem a szovjetek, hanem a kínaiak támadják meg az USA-t. Legalábbis így lett volna, azonban a stúdió a forgatás után (!!!) kitalálta, hogy Kína helyett inkább támadjanak az észak-koreaiak. Így viszont már olyan lesz, mintha a Homefront filmváltozata készült volna el.

KISZÁLLT A RENDEZŐ

MÉGSEM DARREN ARONOFSKY RENDEZI A ROZSOMÁK 2-T

Néhány hónapja még örömmel számoltunk be arról, hogy Darren Aronofsky (Rekviem egy álomért, A forrás, A pankrátor, A fekete hattyú) fogja rendezni a Rozsomák mozifilm második részét, erre március elején érkezett a hír, hogy a rendező családi okokra hivatkozva mégsem vállalja el a mutáns szuperhős második kalandjának megrendezését. A hír szomorú, mi pedig bízunk benne, hogy a gyártó stúdió talál egy hasonló kaliberű direktort, aki levezényli a szuperhősös mozi második részét.



DR. HOUSE – 6. ÉVAD

DVD

ADATOK

LEMEZEK SZÁMA
6 DVD

ÁRA
7990 Ft

MEGJELENÉS
április 14.

Miközben az egyik kereskedelmi csatorna belevágott a Dr. House hetedik évadának vetítésébe, örülhetnek a széria DVD-s rajongói is, ugyanis április közepén érkezik a House hatodik évada, amely nagyjából ezer percnyi orvosos szórakozást jelent mindenkinek, aki odavan a briliáns elméjű, de meglehetősen öntörvényű diagnosztáért és csapatért. A hatodik évad (illetve az ötödik vége) jelentős fordulatot hozott House doktor életében, hiszen az ötödik évad végén bevonul egy intézetbe, hogy végleg megszabaduljon a vicodin-függőségtől. A kezelés sikeres, azonban ez azzal is jár, hogy a jó doktor nem kíván többet a Princeton-Plainsboro kórház meglehetősen furcsa eseteivel foglalkozni. Persze nem eszik olyan forrón a kását, így lesz meglepetés, fordulat bőven a hatodik évadban is. A tartalommal tehát nincs gond, azonban az már kevésbé örvendetes hír, hogy a magyar kiadás hat lemezére az epizódokon túl nem nagyon került fel semmi, így ismét egy olyan sorozatkiadást kapunk, amin semmiféle plusz háttérinfó vagy szórakoztató extra nem kapott helyet. Habár a korábbi évadok sem kápráztatták el a rajongókat, azokon legalább előfordult néhány érdekesség, most viszont meg kell elégednünk az egyes epizódokkal, ami nagy valószínűséggel csakis a legnagyobb House-fanatikusok igényeit elégíti majd ki.

Mindig öröm, ha egy újabb sorozat újabb évadja jelenik meg hazánkban...

GURUMÉRLEG

...az viszont már kevésbé, hogy ezek a megjelenések meglehetősen szegényesek az extrák tekintetében.

FŰRÉSZ GYŰJTEMÉNY

DVD

ADATOK

LEMEZEK SZÁMA
7 DVD

ÁRA
9990 Ft

MEGJELENÉS
április 7.

Szinte hihetetlen, de a Fűrész széria egészen a hetedik részig jutott a mozikban (s szerintünk koránt sincs még vége), s most ez a hetedik rész is megjelenik itthon DVD-n. Mi viszont most nem a sokadik epizódra szeretnénk felhívni a figyelmet, hanem arra a „díszdobozra", amely egyszerre tartalmazza mind a hét epizódot, méghozzá meglehetősen baráti áron. Maga a gyűjtemény nem egy egyedi, speciális kiadvány, hanem lényegében egy sima dobozka, amibe becsomagolták az eddig megjelent összes epizódot. Mindez még nem lenne nagy szám, viszont azt mindenképpen a csomag javára kell írni, hogy ebben az összeállításban minden eddiginél olcsóbban szerezhetjük be az egyes epizódokat, ugyanis a Fűrész gyűjtemény mindössze 9990 forintba kerül, ami elsőre talán mégsem olyan kevéske, azonban ha abból a szempontból nézzük, hogy a hetedik rész (ami szintén a csomag része) önmagában kerül több mint 3000 Ft-ba, akkor máris kedvezőbb a leányzó fekvése. Hét rész, hét DVD, egy doboz – a rajongók figyelmére mindenképpen érdemes, illetve azoknak is megéri elgondolkodni a vételen, akik eddig csak kacérkodtak a Fűrész sorozat megtekintésével, vagy csupán egy-egy epizódot láttak a teljes felhozatalból. Ami biztos, hogy ezzel a gyűjteménnyel egy meglehetősen rémisztő hétvégét hozhat össze az ember.

A teljes széria egy helyen, méghozzá meglehetősen barátságos árfekvésben.

GURUMÉRLEG

Sajnos nem igazi extra kivitel, csak a hét különböző kiadás egy dobozba gyűjtése.

RESIDENT EVIL 5

A ZOMBIKBÓL SOSEM ELÉG

A Resident Evil filmsorozat tavaly bemutatott negyedik része lett a legjövedelmezőbb a széria történetében (vélhetőleg a magasabb 3D-s jegyáraknak köszönhetően), így nincs mit csodálkozni azon, hogy máris hivatalos információk keringenek az interneten az ötödik rész elkészültéről. Ami biztos, hogy Milla Jovovich ismét visszatér Alice karakterével, sőt, a negyedik részben megismert Sienna Guillory is újfent fel fog bukkanni Jill Valentine szerepében.

ÚJRA FENEGYEREK

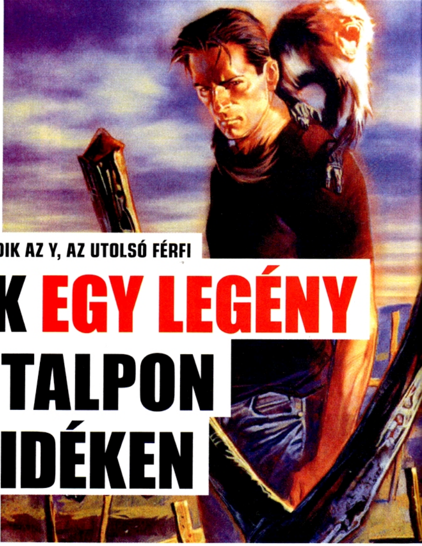
LEPOROLJÁK A VAK SZUPERHŐS KARAKTERÉT

2003-ban már készült egy film a Fenegyerek nevű képregényhős főszereplésével, de a film nem aratott nagy sikert, Ben Affleck nem túl hiteles játékának, a zagyva forgatókönyvnek és a gagyi akcióknak köszönhetően. A bemutató óta nyolc év telt el, és úgy tűnik, ennyi idő elég volt ahhoz, hogy Hollywood ismét elővegye a karaktert, ugyanis a madarak azt csiripelik, hogy a jogokat birtokló stúdió már tervezi a következő mozifilmet, méghozzá reboot formájában.

E HAVI DENEVÉR

MERT MINDEN HÓNAPRA JUT EGY PLETYKA

Ahogy azt az előző számban megígértük, igyekszünk minden egyes Film/DVD rovatunkban leközölni egy-egy információmorzsát a készülő harmadik Nolan-féle Batman filmről. A legújabb pletykák szerint kiderült, hogy kit fog alakítani Joseph Gordon-Levitt a The Dark Knight Risesben: Alberto Falconét, akit a Denevérember rajongói leginkább a Holiday Killer néven ismerhetnek a The Long Halloween című képregényből. A hír nem 100%-os, de mindenesetre illik a dolog Nolan Batman világába.



FOLYTATÓDIK AZ Y, AZ UTOLSÓ FÉRFI

CSAK EGY LEGÉNY VAN TALPON A VIDÉKEN

Habár hazánk semmiképpen nem a képregények mekkája, azért legalább már azt elmondhatjuk magunkról, hogy számos olyan kötet jelent meg magyarul, amely méltán lett népszerű szerte a földgolyón. Van Watchmenünk, Sandmanünk, Hellboy-unk, Mausunk, Asterixünk, Lucky Luke-unk, Persepolisunk, Scott Pilgrimünk (a lista szerencsére egyre hosszabb), és végre itt az Y, az utolsó férfi is. Újra.

Újra. Nem tévedés, hiszen a főleg szuperhősökre, Pókemberre és cimboráira szakosodott Kingpin kiadó nem először próbálkozik az Y, az utolsó férfi (eredetiben: Y, The Last Man) kiadásával. A világszerte népszerű, öt Eisner-díjjal kitüntetett képregény először 2006 októberében jelent meg magyarul a Vertigo névre keresztelt képregény-antológiában, amelyben az Y mellett helyet kapott még a szintén kultikus Hellblazer és a Preacher egy-egy epizódja is. Sajnos a tipikusan felnőtt képregényeknek helyet adó sorozat (vélhetőleg a meglehetősen szerény kereslet okán) mindösszesen négy számot ért meg, 2007 októbere után nem jelent meg több Vertigo kötet, így az Y, az utolsó férfi kalandjai is sajnálatosan hamar véget értek – összesen hatszámnyi történet került kiadásra.

Négymilliárd nő. Egyetlen férfi. Minden idők egyik legdurvább disztópiája egy zseniális történettel rendelkező képregényben

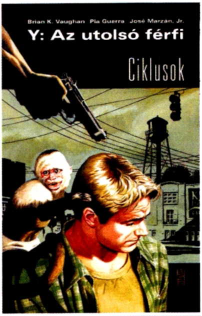
ÚJRAKEZDÉS

Egészen 2011 tavaszáig kellett várni az újraindulásra, és az újbóli viszontlátás is csak egy merőben szokatlan rajongói összefogásnak köszönhetően következhetett be, hiszen az új kiadás az elkötelezett olvasók közvetlen anyagi támogatása révén jutott el ismét odáig, hogy megvásárolható/olvasható legyen.

S mégis, milyen lehet az a képregény, amely arra ösztönzi a magyar képregényolvasók egy részét, hogy a saját zsebükből szálljanak be a kiadásba? Ezt próbáljuk most bemutatni a rendelkezésünkre álló két oldalon.

AZ UTOLSÓ FÉRFI

A kötet címe egyáltalán nem képletes, hiszen a sorozat első része egy meglehetősen brutális disztópia képét festi elénk, mikor is egyetlen pillanat alatt a földgolyó összes hímnemű tagja elhalálozik egy megmagyarázhatatlan kórnak köszönhetően. Összesen két (na jó, másfél) „férfi" marad életben, méghozzá az ifjú szabadulóművész Yorick és a háziállata, az Ampersand névre keresztelt kismajom. Habár a férfipopuláció 99,99%-os pusztulása sokkolja Yorickot (és az egész világot), előtte mégis csak egyetlen cél lebeg, hogy megtalálja a éppen Ausztráliában lévő barátnőjét, Beth-t. Habár hősünk kezdeti motivációja mindenképpen a szerelem, kedvesének felkutatása, ennek ellenére nem egy romantikus kalanddal lesz dolgunk, hanem egy olyan fordulatos, szórakoztató, szerteágazó, egyben elgondolkodtató képregénnyel, amely a férfiak elhullásán keresztül boncolgat olyan helyenként igen kényes témákat, mint az esélyegyenlőség, a vallás, politika vagy éppen a párkapcsolatok. Na persze nem kell filozófiai



mélységekre gondolni, de az Y, az utolsó férfi számos olyan kérdést felvet Yorick nemegyszer életveszélyes kalandjai során, amivel az átlag képregények nem nagyon szoktak foglalkozni. S mindezt még csak nem is szájbarágósan teszi, hiszen a képregény a komolyabb tartalom ellenére is megmarad hihetetlenül szórakoztató, izgalmas olvasnivalónak, váratlan fordulatokkal, érdekes szereplőkkel, amazonokkal, vérszomjas apácákkal, testvérharccal, politikai machinációkkal, földrészeken és éveken/évtizedeken átívelő cselekménnyel, rejtélyekkel, kérdésekkel és válaszokkal. A jól felépített történet és az erős karakterek (mert a történet során nem csak Yorick lesz a középpontban) mellett a képregény hatalmas pozitívuma, hogy az alkotók (és a kiadó) az igen jelentős siker ellenére sem nyújtották a végtelenségig a történetet. Az Y, The Last Man mindösszesen 60 számot ért meg, kerek történettel, izgalmas kezdéssel, fordulatokban és meglepetésekben gazdag tárgyalással, és minden szempontból korrekt lezárással.

A kiváló tartalom mellett érdemes megemlékezni a képregény grafikájáról is, ami ugyan nem közelíti a legfelkapottabb alkotók munkáit, de ennek ellenére is megállja a helyét, gond nélkül betölti a funkcióját,

Ha úgy döntesz, hogy kíváncsi vagy Yorick történetére, és szeretnéd az egész sztorit az elejéről végigkövetni, akkor látogass el a Kingpin Kiadó honlapjára (www.pokember.hu), ahol most kedvezményesen szerezheted be az Y, az utolsó férfi első hat részét tartalmazó Vertigo képregényeket.

azaz tökéletesen kiegészíti a mesteri történetet, amelynek semmi szüksége a – sokszor éppen a cselekmény hiányosságait palástoló – csilivili, fotorealisztikus képi világra és feleslegesen túlvariált panelelrendezésre.

ÉRDEMES BESZÁLLNI?

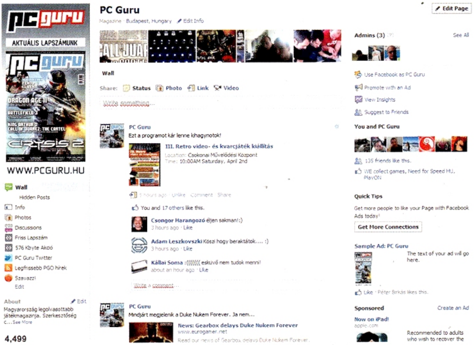
A kérdésre a válasz egyértelműen igen. Legalábbis akkor, ha szereted az egyedi történeteket, de legalábbis rajongasz az olyan sztorikért, amelyek egy lehetséges, mégis elborult világot mutatnak be. Márpedig az Y elég elborult, hiszen egy olyan jövőt vázol fel, ahol négymilliárd nőre jut egyetlenegy férfi – s az Y egyik legnagyobb erénye az, hogy ezt a teljesen lehetetlen szituációt is képes reálisan, a lehető legföldhözragadtabban és logikusan kezelni.

Ha pedig úgy döntesz, hogy márpedig téged érdekelnek Yorick, az utolsó férfi kalandjai, akkor mindenképpen kutasd fel a 2006–2007-ben megjelent Vertigo képregényeket, ugyanis a Kingpin kiadó nem az elejéről kezdte el a képregény közlését, az új kiadás (lásd a borítót a jobb sarokban) nagyjából ott veszi fel a fonalat, ahol az a Vertigo képregény-antológia negyedik számánál abbamaradt.

FACEBOOK.COM/PCGURUMAGAZIN

Korábban már volt szó arról, hogy a PC Guru immár elérhető az egyik legnagyobb közösségi portálon, a Facebookon is, jelenleg már közel ötezer olvasónk követ minket a világ legnagyobb közösségi hálózatában, és ha te magad még nem tetted, akkor érdemes lesz csatlakoznod hozzánk, hiszen folyamatosan jelentkezünk nyereményjátékokkal, információmorzsákkal, fényképekkel és videókkal a szerkesztőség életéből, kérdezhetsz tőlünk, és nem utolsósorban megismerhetsz egy csomó olyan embert, aki szereti a videojátékokat, és örömmel forgatja a PC Guru magazint is. Ne feledd, csak egy kattintás, és egy hatalmas közösség tagja lehetsz...

Ha még nem vagy tagja a csoportunknak, akkor nem kell mást tenned, mint megkeresni minket a **http://www.facebook.com/pcgurumagazin** címen, és egyszerűen nyomni egy Like-ot (magyar verzióban Tetszik), és máris automatikusan megjelennek majd a faladon a PC Guru legfrissebb hírei, képei, játékai.

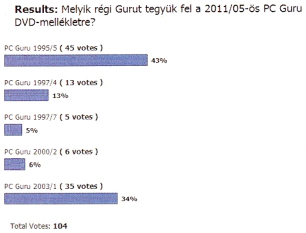


SZAVAZÁS A FACEBOOKON

Hónapól hónapra igyekszünk az olvasók kedvében járni, és februárban azt találtuk ki a szerkesztőségben, hogy mostantól minden hónapban felteszünk egy viszonylag régi számot a **DVD-melléklet**re, megmutatva, hogy milyen volt évekkel ezelőtt a **Guru**.

Most is a Facebookot használtuk, hogy megkérdezzük az olvasókat, melyik régi számunkat látnák szívesen a lemezmellékleten. Az **1995/05**-ös, az **1997/04**-es, az **1997/07**-es, a **2002/02**-es és a **2003/01**-es PC Gurukra lehetett szavazni, és ezúttal **1995/05**-ös számunk nyert, amit most annak rendje és módja szerint meg is találhattok a DVD-n.

Szavazás természetesen áprilisban is lesz, régi és még régebbi számokkal, ha szeretnéd, hogy rajtad is múljon, mi kerül a következő számunk DVD mellékletére, akkor figyeld a Facebookot, és szavazz te is.



Nemcsak a Facebookon találsz meg minket, de a Twitteren is, ahol szintén részt vehetsz nyereményjátékokban, illetve nyomon követheted a szerkesztőség életét az általunk írt 140 karakteres üzenetek által. Ha szeretnél feliratkozni a Twitter csatornánkra, nem kell mást tenned, mint regisztrálnod a www.twitter.com weblapon, majd megkeresni minket a www.twitter.com/pcgurumagazin oldalon, és egyszerűen rányomni a 'Follow' gombra.

JÁTÉKDEMÓK
Stray Souls: Dollhouse Story Collectors Edition / A Gypsys Tale: The Tower of Secrets / Aztec Tribe: New Land / Cursed House / DreamFarm / Farmscapes / My Farm Life

INGYENES JÁTÉKOK
Q.U.B.E. / Eternally Us / Vegas Showgirl

PCG LIVE VIDEOTESZTEK
Bulletstorm / Dragon Age 2 / Homefront

FILMELŐZETESEK: Kung Fu Panda 2 / Pirates of the Caribbean 4 /Source Code / Super 8 / Thor

HÁTTÉRKÉPEK
Battlefield 3 / Duke Nukem Forever / Call of Juarez: The Cartel (2db) / Dragon Age 2 (2db) / Gears of War / Shogun: Total War 2 / Homefront (2db)

VIDEÓK
Alice / Batman: Arkham City / Battlefield 3 (2db) / Brink / Crysis 2 / Deus Ex: Human Revolution / Magicka: Vietnam / Operation Flashpoint: Red River / Prototype 2 / Shift 2: Unleashed

TURKÁLÓ (FELHASZNÁLÓI PROGRAMOK)

CD-DVD írás: Ashampoo Burning Studio v6.8 / Burn4Free v5.4 / CDBurnerXP v4.3.8.2523 / ImgBurn v2.5.5.0

Driverek: Nvidia 266.58 (Windows XP és Windows 7 32bit) / AMD/ Ati Catalyst 11.2 (Windows XP és Windows 7 32bit)

Fájlkezelés: 7Zip v9.20 / Total Commander v7.56a / WinRar v4.0

Képkezelés: Fastone Image Viewer v4.3 / GIMP v2.6.11 / IrfanView v4.28 / Paint.NET v3.5.8 / PhotoScape v3.5 / XnView 1.97.8

Multimédia: Any Video Converter v3.2.0 / Get Your Videos Back v1.3.0.0 / K-Lite Codec Pack v7.0.0 / MediaMonkey v3.2.4.1304 / QuickTime 7.6.9 / StreamHijacker v0.720 / WinAmp 5.6.1 / XviD v1.3.0 codec

Rendszer: Advanced SystemCare Free v3.7.3 / Game Booster v2.3 / Smart Defrag v2.0 / TeamViewer v6.0.10344

Számítógép védelem: Avast Free Antivirus v6.0 / Avira AntiVir Personal v10.0.0.611

Extra: LibreOffice 3.3.1 Magyar (teljes irodai programcsomag Word-kompatibilis szövegszerkesztővel, és Excel-kompatibilis táblázatkezelővel)

Egyéb: CheatLand (csalás több mint 3500 játékhoz) / PC Guru Retro (1992/01) / Assassin's Creed Brotherhood és Back to the Future cikkek PDF formátumban

EXTRA INGYENES JÁTÉK: FREEFALCON 5

AC: BROTHERHOOD
VIDEO

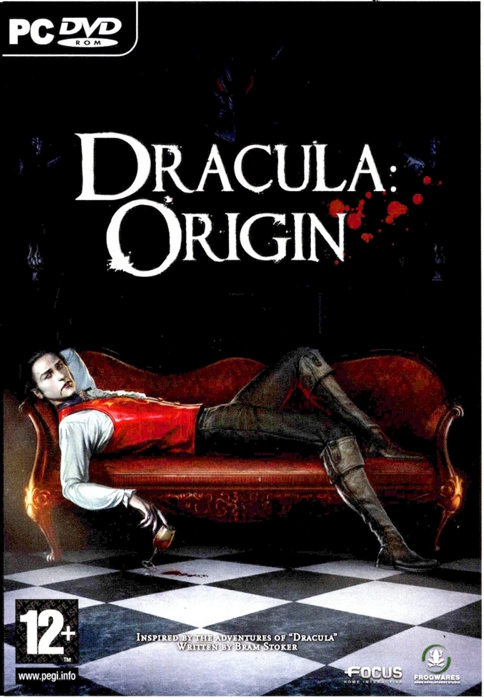
DEUS EX 2
VIDEO

DRAGON AGE 2
VIDEOTESZT

2011. 05.

DRACULA: ORIGIN

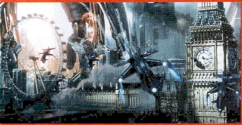
PC Guru DVD



ÍZELÍTŐ Következő számunk tartalmából

Fable 3

TESZT Igen, egyszer már megígértük – mentségünkre szóljon, hogy mi is csak hetekkel később tudtuk meg, hogy csúszik az addig sem hivatalos megjelenés. Most azonban van egy levágható MS-es kisujjunk, szóval majdnem teljesen biztos, hogy lesz teszt is (ha meg nem, akkor mostantól minden hónapban van egy biztos szereplő itt az utolsó oldalon).



Mass Effect 3

ELŐZETES Szintén esetleges, de elméletileg aznap, mikor az újság megjelenik, Miguel épp Angliában ül majd, ecetes chips és tonhalkrémes szendvics lesz a bal, egér a jobb kezében, és Shepard kapitány legújabb kalandját bámulja – ha valóban így történik, akkor a következő számunkban már az is benne lesz, hogy mennyire volt elégedett a pillanatnyilag futó játéksorozatok legjobbikának harmadik részével (mert a szendvics és a chips mindig finom.)

Prey 2

ELŐZETES Az első rész inkább volt átlagos, mint kiemelkedő, ennek ellenére ismét elrabolnak majd minket a kocsmából, és ismét meggyűlik a bajunk az idegenekkel. A következő számban a Bethesda segítségével mindent megtudhattok, amit a frissen bejelentett játékkal kapcsolatban említeni érdemes.

RESIDENT EVIL RACCOON CITY

TESZT Elméletileg ebbe a számba is belefért volna, de csak lapzárta után derült ki, hogy az első bejelentéssel ellentétben nemcsak konzolokra, hanem PC-re is elkészül a legújabb Resident Evil. Ezúttal a második rész idején játszódó csapat alapú shootert kapunk, amiben akár négyen is játszhatunk majd – ami még ennél is fontosabb, hogy végre nem kell majd spórolni a lőszerrel, mert végre a készítők is rájöttek, hogy szemétség nagy fegyvereket adni a játékosoknak, aztán meg fukarkodni a lőszerrel. Mit is mondhatnánk? Végre!

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

MÁJUS 12-ÉN

JELENIK MEG!

576 KByte
TAVASZI AJÁNLATA!
LIMITÁLT ELŐRENDELŐI AJÁNDÉK*
*csak a készlet erejéig
CRYSIS® 2
NANO EDITION
CSAK AZ 576KByte-NÁL!
• speciális Crysis 2 fémdoboz
• 176 oldalas művészeti album
• 20 cm-es Prophet-szobor
• speciális Nanosuit hátizsák
PC/PS3/X360 39999 Ft
LIMITED EDITION
PC 9999 Ft
PS3 12999 Ft
X360 12999 Ft
Megjelenés: március végén!
KERESD ÜZLETEINKBEN, VAGY WEBOLDALUNKON: WWW.576.HU

ASUS®
Inspiring Innovation • Persistent Perfection
REPUBLIC OF GAMERS

Windows®. Korlátok nélküli élet.
Az ASUS a Windows 7 operációs rendszert ajánlja.

3D ÉLMÉNY – BÁRHONNAN IS NÉZED

Élvezd a játékot az Asus ROG G73 notebookkal

Az ikonikus F117 lopakodó inspirálta külsőbe bújt G73 notebook lenyűgöző 3D játékélményt nyújt. Az Intel® Core™ i7 processzor erejével, a Windows® 7 Home Premium operációs rendszerrel és az 1,5 GB GDDR5 memóriával rendelkező NVIDIA GTX460M grafikus kártyával a játék minden egyes pillanatában 3 dimenziós látványban lesz részed. A játék hevében keletkező hőt pedig az egyedülálló, a notebook hátulján található kettős szellőzőrendszer távolítja el a lehető leghalkabban, megteremtve a tökéletes 3D-s játék környezetet.

intel inside CORE i7 Visibly Smart NEW

www.asus.hu

Az ASUS fenntartja a jogot az ajánlat és a termékspecifikációk bejelentés nélküli megváltoztatására. A képek illusztrációk. Az ASUS nem vállal felelősséget képi vagy nyomdai hibákért. A jelenlegi hirdetésnek nincsenek szerződéses következményei. Az Intel, az Intel logó, az Intel Inside, az Intel Core és a Core Inside az Intel Corporation Egyesült államokban vagy más országokban bejegyzett védjegyei. További információért látogasson el a www.intel.com/go/rating weboldalra. A Microsoft, a Windows, és a Windows logók a Microsoft Corporation bejegyzett védjegyei. Az egyéb nevek és márkák mások tulajdonai lehetnek.